VENAXEN

SOLO CONTRA LA OSCURIDAD

Por Pedro Miguel Esparza García y Harley André Camacho Aguilar.

“El terror más allá de los ojos”.

ÍNDICE

1. **Benchmarking de títulos similares.**
2. **Tema.**
3. **Logline.**
4. **Financiación en modalidad de Crowdfunding.**
5. **Propuesta de valor.**
6. **Definición de mercado y territorios.**
7. **Objetivos del proyecto.**
8. **Título del proyecto y adaptaciones territoriales.**
9. **Slogan / Tagline**
10. **Género y tono**
11. **Público objetivo**
12. **Cartelería y adaptación gráfica por territorios.**
13. **Scouting de localizaciones**
14. **Estratégica de distribución**
15. **Sostenibilidad y Compromiso Medioambiental**
16. **Calendario de producción**
17. **En búsqueda de…**
18. **Presupuesto estimativo de comercialización**
19. **Plan de explotación**
20. **One Page**
21. **Mapa de Empatía**
22. **Acciones de marketing online y offline**
23. **Teaser**
24. **Videopitch**
25. **Enlaces a redes sociales del proyecto**
26. **Enlaces a redes sociales de los creadores del proyecto**
27. **Presupuesto definitivo del proyecto**
28. **Moodboard**

……..

Un día, un venaxen** (un misterioso monje-cazador de lo sobrenatural), **a medio camino entre aquello que ha jurado destruir y aquello que ha jurado defender llega a una aldea atormentada por una montaña de la que emergen horrores incomprensibles.

Decidido a cumplir con su deber sagrado, emprende el ascenso hacia la montaña para enfrentarse a aquello que se oculta en su interior. Sin embargo, a medida que se adentra en ella, descubrirá que algunos monstruos no solo habitan en la oscuridad que combate, sino también en los límites de su propia naturaleza. Y que, una vez iniciado el ascenso, ya no habrá marcha atrás.

…….

1. Estudio de Benchmarking sobre títulos similares

Las variables encontradas para analizar son las siguientes: **Tratamiento de las temáticas, tratamiento de los géneros, tratamiento de la ambientación, tratamiento de la fotografía y música, y tratamiento de las localizaciones**. Así pues, a continuación se han dejado una serie de referencias, las cuáles nos servirán a futuro para desarrollar el proyecto adecuadamente.

Referencia audiovisual 1: The Thing (1982, John Carpenter)

The Thing constituye una referencia clave para el tratamiento del horror y la atmósfera en ***Venaxen***. La película de John Carpenter destaca por su capacidad para construir una sensación progresiva de extrañeza y aislamiento, algo que el cortometraje busca replicar durante el ascenso del protagonista por la montaña.

La sensación de extrañeza que queremos transmitir en la obra / Universal Pictures.

De forma similar a la obra de Carpenter, la narrativa partiría de un entorno aparentemente reconocible que, a medida que avanza la historia, se transforma en un espacio cada vez más hostil e incomprensible. La cima de la montaña se presenta así como un territorio helado, alienígena y ajeno a la lógica humana.

Asimismo, ***Venaxen*** toma inspiración en el uso del horror corporal presente en The Thing, aunque con un enfoque menos grotesco y más inquietante. El diseño del protagonista refleja esta influencia: su piel gris azulada, consecuencia de una intoxicación por plata **(argiria)**, y sus dos pequeños ojos extras —similares a los de una araña pero de naturaleza humana— refuerzan visualmente la ambigüedad del personaje, situado entre lo humano y lo monstruoso.

Además, su presupuesto aproximado de 15 millones de dólares sirve como referencia de cómo construir una propuesta atmosférica sólida con recursos limitados. Este enfoque se trasladaría a *Venaxen* priorizando la inversión en el diseño del protagonista, la intervención de localizaciones reales y la selección de una localización clave para la montaña.

Referencia audiovisual 2: *The Blood of the Dawnwalker* (2026, Rebel Wolves / Bandai Namco)

The Blood of the Dawnwalker sirve como referencia para la ambientación general de fantasía oscura. El videojuego destaca por su tono sombrío y su aproximación madura al género, elementos que también se buscan trasladar a ***Venaxen***.

Sin embargo, el cortometraje se distancia deliberadamente de la estética y la idiosincrasia eslava presentes en la obra de ***Rebel Wolves***. En su lugar, propone explorar una variante poco representada dentro de la fantasía oscura: una ambientación medieval inspirada en imaginarios hispanos e hispanoamericanos.

Además, mientras que el videojuego se sitúa dentro del subgénero de la fantasía histórica, ***Venaxen*** opta por un mundo análogo con inspiración cultural hispana. Esta decisión permite construir un entorno reconocible sin quedar limitado a una localización o tiempos específicos, reforzando así una sensación de cercanía para el público, pero especialmente, el del ámbito hispanohablante.

Este enfoque responde también a la intención de dirigirse a un mercado con gran peso demográfico pero todavía poco representado dentro de la fantasía, ampliando potencialmente el alcance del proyecto hacia audiencias que rara vez se ven reflejadas en este tipo de narrativas.

Asimismo, su presupuesto estimado en torno a los 50 millones de dólares, relativamente contenido dentro de la industria del videojuego, sirve como referencia para desarrollar una propuesta ambiciosa a nivel conceptual sin depender de una sobrecarga de elementos

visuales. Este principio se traslada a Venaxen mediante una construcción de mundo más contenida y coherente, priorizando la identidad estética y la claridad narrativa frente a la acumulación excesiva de recursos.

El tipo de fantasía oscura que pretendemos lograr pero bajo una óptica hispana / Rebel Wolves - The Blood of the Dawnwalker Material Promocional.

Referencia audiovisual 3: *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (2004, Troika Games / Activision)

Vampire: The Masquerade – Bloodlines, basado en el juego de rol de mesa del mismo nombre, sirve como referencia para el tono introspectivo y reflexivo que busca ***Venaxen.*** Tanto el videojuego como el material original se centran en el concepto de horror personal, explorando las tensiones morales y psicológicas de personajes que viven en el límite entre la normalidad humana y lo monstruoso.

Este enfoque resulta especialmente relevante para el cortometraje, ya que *Venaxen* pretende construir su horror no únicamente a partir de criaturas o amenazas externas, sino desde los conflictos internos del protagonista y su posición ambigua entre aquello que combate y aquello que podría llegar a ser.

Asimismo, la obra sirve como inspiración para introducir un elemento poco frecuente dentro de la fantasía oscura: una aproximación nueva al realismo mágico. En este caso, el cortometraje incorporaría una forma de "***costumbrismo terrorífico***", en el que el horror se integra de forma natural en el entorno cotidiano. Este recurso busca aumentar la inmersión

del espectador y reforzar la idea de un mundo análogo al nuestro que dialoga con la realidad a través de sus elementos fantásticos.

En cuanto a producción, su presupuesto estimado en torno a los 62,8 millones de dólares sirve, junto con referencias como The Thing, como guía para desarrollar una propuesta centrada en el detalle y la interpretación. Este enfoque se trasladaría a ***Venaxen*** mediante una especial atención al trabajo actoral —clave para transmitir el horror personal—, así como a la dirección y diseño de escenas que prioricen la atmósfera y la carga emocional frente al espectáculo.

Referencia audiovisual 4: *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves* (2023, Jonathan Goldstein y John Francis Daley)

Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves funciona como una anti-referencia para ***Venaxen***, ya que representa varios elementos narrativos y estéticos que el cortometraje busca evitar. La película presenta un mundo de fantasía centrado principalmente en la aventura y el espectáculo, donde los conflictos suelen resolverse de forma optimista y con un tono ligero.

En contraste, ***Venaxen*** busca construir un universo más ambiguo y reflexivo, en el que los conflictos sociales, morales y existenciales formen parte esencial del mundo narrativo. El objetivo es crear un entorno que, aunque sea fantástico, resulte creíble y tangible para el espectador, evitando la sensación de "*parque temático*" propia de ciertas fantasías orientadas al entretenimiento puro.

A nivel visual, la película también sirve como punto de contraste. Mientras que ***Honor Among Thieves*** apuesta por una estética luminosa y una paleta de colores saturados, ***Venaxen*** propone una fotografía diferente: no necesariamente oscura o apagada, pero sí basada en el uso predominante de colores secundarios y tonalidades más contenidas, con el fin de reforzar una atmósfera más introspectiva e inquietante.

Así, la propuesta visual de Venaxen se aleja de las paletas extremadamente contrastadas o estilizadas que predominan en parte del cine fantástico contemporáneo. En su lugar, se plantea una estética basada en colores secundarios y tonos profundos: verdes apagados, naranjas oscuros, grises minerales y morados cercanos al negro, junto a tonalidades similares al vino o al hierro oxidado. Esta paleta busca construir una atmósfera densa y orgánica que refuerce la sensación de mundo antiguo y extraño sin caer en una imagen excesivamente oscura o monocromática.

En el apartado musical, el proyecto también se distancia del tono épico tradicional del cine de fantasía. En su lugar, se plantea una aproximación más atmosférica y reflexiva, combinando elementos de la música folklórica hispana con géneros contemporáneos como el ambient o el jazz, así como influencias de corrientes folkóricas y neofolklóricas de otras regiones.

En términos de producción, su presupuesto aproximado de 151 millones de dólares, junto con una recaudación cercana a los 208 millones, sirve como referencia para evitar una dependencia excesiva del espectáculo y de los grandes recursos. Este contraste orienta a Venaxen hacia una planificación más eficiente, priorizando la inversión en aquellos elementos clave para su identidad —interpretación, atmósfera y dirección artística— con el objetivo de optimizar la relación entre coste y resultado.

El tipo de look genérico que queremos evitar / Paramount Pictures - Tráiler de la película.

Referencia audiovisual 5: *300* (2007, Zack Snyder)

300 funciona como una anti-referencia para *Venaxen* en lo relativo a la dirección artística y el diseño de producción. La película de Zack Snyder se caracteriza por un estilo altamente estilizado, con un uso intensivo de pantallas verdes y escenarios virtuales que construyen un mundo visualmente impactante pero deliberadamente artificial.

En contraste, ***Venaxen*** busca priorizar una sensación de mundo tangible y creíble. Para ello, el proyecto plantea el uso predominante de localizaciones reales, combinadas con una propuesta híbrida entre localización y set. Esto implica adaptar espacios reales a las necesidades narrativas y visuales del cortometraje sin convertirlos en escenarios completamente artificiales.

Este enfoque pretende reforzar la inmersión del espectador y construir un entorno que se perciba auténtico y habitado. Además, el uso de elementos físicos y localizaciones naturales contribuye a que la obra envejezca de forma más orgánica con el paso del tiempo, evitando

los problemas de datación estética que a menudo presentan las producciones excesivamente dependientes de efectos digitales.

Asimismo, su presupuesto aproximado de 70 millones de dólares, relativamente contenido dentro del cine de gran espectáculo, sirve como referencia para una planificación eficiente de los recursos. Este modelo orienta a Venaxen hacia una distribución del presupuesto centrada en aquellos elementos que favorecen la atemporalidad de la obra, como las localizaciones, la dirección artística y el trabajo con elementos físicos, evitando una dependencia excesiva de soluciones digitales que puedan envejecer con el tiempo.

2. Tema

Venaxen a pesar de estar cubierto por capas de fantasía, monstruos y entidades, realmente se encarga de explorar la oscuridad de nuestro mundo interior como seres humanos.
La montaña y los monstruos no son más que la interpretación externa del viaje interno del protagonista hacia su ego, sus ambiciones, deseos, pensamientos y reinterpretados como maldad y peligro tangible.

3. Logline

Venaxen es un cortometraje de fantasía y terror dirigido a un público adulto de 18 a 45 años que explora cómo mantener la bondad en un mundo cada vez más inestable. A través del ascenso de su protagonista por una misteriosa montaña, la historia confronta al espectador con las monstruosidades (externas, internas y ocultas a simple vista) que surgen cuando la moral de una persona se pone a prueba en nombre de un bien mayor.

4. Financiación en modalidad de Crowdfunding

La propuesta financiera de ***Venaxen*** se basa en una estrategia que está diseñada para cubrir gastos de postproducción , el diseño de criaturas y el recorrido de distribución en festivales nacionales e internacionales. Para ello optaremos por dos de las principales plataformas en el ámbito español, y en el ámbito internacional.

1.Selección del mercado

- **Verkami:** Es la primera plataforma líder en España para exponer proyectos creativos, será el primer exponente en el mercado para captar en el mercado nacional y la asociación con el cine de autor.
- **Indiegogo**: Se hará una pequeña activación con una enfoque hacia a un mercado internacional , para tomar como objetivos como Hispanoamérica (nuestro principal mercado

internacional), y posteriormente, Europa y los Estados Unidos. Esto nos ayudará para entrar a ciertos mercados más internacionales posteriormente, que nos permiten alcanzar una mayor capacidad de rentabilidad del producto ya que el horror atmosférico y el terror tiene un porcentaje elevado en lo que a atracción de audiencias se refiere.

Objetivos de la Campaña

El capital se divide en tres partes importantes que sumará el valor de producción:

- **Diseño de Producción:** Desarrollo de efectos atmosféricos para dotar a las monstruosidades de una textura orgánica y realista.
- **Postproducción de Sonido:** Creación de una atmósfera sonora inmersiva que subraya la inestabilidad psicológica del protagonista.
- **Distribución Internacional:** Fondo destinado a las tasas de inscripción en festivales internacionales para poder distribuirlos.

Construcción de comunidad

La campaña funcionará como una elevación de interés para que podamos medir los intereses de la campaña . A través de actualizaciones semanales, los mecenas participarán en el proceso creativo, generando un sentimiento de pertenencia que garantiza que el cortometraje nazca con una base de espectadores fieles preparados para actuar como prescriptores en redes sociales.

2. Estrategia de Recompensas

Las estrategias las dividiremos en tres categorías (digitales, físicas y de experiencia y crédito) según el nivel de aportación que hagan aquellas personas que quieran aportar para hacer de nuestro proyecto una realidad.

- **Digitales: Una vez el cortometraje esté listo, l**e daremos acceso anticipado en forma de un estreno exclusivo , el guión en formato PDF y le daremos un pequeño CD que va contener contenido único, tales cómo arte conceptual, detrás de escenas y la banda sonora de la obra.
- **Recompensas físicas:** En este rango, ofrecemos recompensas todavía más únicas para así incentivar que la gente financie el proyecto con más de su dinero. Estas recompensas consistirán en cosas tales cómo un póster de edición limitada firmado por los actores. Así cómo, videoblogs que grabaremos en cada día de rodaje, los cuáles tendrán ellos de manera inédita y ofrecerán una perspectiva única y distinta de

este que podrán disfrutar cuántas veces quieran. Conociendo así todo el lado más humano de la obra.

- **Recompensas de experiencia y crédito**: Para aquellos que aporten más, les otorgaremos no solo las recompensas mencionadas en los apartados previos, sino que además, los haremos partícipes del proyecto en sí, ya sea cómo extras o incluso actores terciarios. Además de esto, obtendrán una mención en los créditos finales, y una invitación al estreno del cortometraje en el festival en el que este eventualmente sea emitido.

5. Propuesta de valor

El interés del público objetivo por ***Venaxen*** se fundamenta principalmente en su enfoque introspectivo y en su reinterpretación de la fantasía oscura desde una perspectiva más humana y psicológica. A diferencia de muchas producciones contemporáneas que priorizan el ritmo acelerado y el espectáculo visual, ***Venaxen*** propone una experiencia más reflexiva que invita al espectador a acompañar emocionalmente al protagonista durante su transformación. Las imágenes, el diseño del mundo y la ambientación funcionan como herramientas narrativas destinadas a reforzar los conflictos morales, emocionales y existenciales que atraviesa el personaje a lo largo de su ascenso.

El proyecto ofrece además una aproximación distinta a los géneros de fantasía oscura y horror. En lugar de centrar la crudeza de la historia en la violencia explícita o en la espectacularidad de las criaturas monstruosas, el horror emerge principalmente de la transformación interna del protagonista y de las tensiones psicológicas que surgen al enfrentarse a lo desconocido. De esta manera, la amenaza no proviene únicamente del entorno fantástico, sino también del deterioro emocional, la pérdida de identidad y las decisiones morales que acompañan su evolución.

La ambientación busca construir una sensación constante de misterio, decadencia y vulnerabilidad, donde el silencio, la contemplación y la carga atmosférica poseen tanto peso narrativo como la acción. Esta identidad tonal permite diferenciar al proyecto de propuestas más convencionales del género y acercarlo a una experiencia más inmersiva y emocional.

En conjunto, ***Venaxen*** busca conectar especialmente con espectadores interesados en relatos de transformación personal, ambigüedad moral y exploración psicológica dentro de universos fantásticos, ofreciendo una obra que prioriza la construcción emocional y temática por encima del impacto superficial inmediato.

6. Definición de mercado y territorios

Mercado Nacional

Dentro del contexto español, ***Venaxen*** se dirige principalmente a un público adulto interesado en el cine fantástico, el terror atmosférico y las narrativas de corte autoral. En los últimos años, el género fantástico ha consolidado una base de espectadores fieles en España, impulsada tanto por producciones nacionales como por el crecimiento de festivales especializados.

El proyecto encuentra un espacio natural dentro del circuito de festivales dedicados al cine fantástico y de terror, como *Sitges – Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña*, considerado uno de los eventos más relevantes del género a nivel mundial. Asimismo, podría tener cabida en festivales nacionales que acogen propuestas de corte fantástico o experimental, como *Festival de Cine de Terror de Molins de Rei* o *Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián*.

Además, la elección de una ambientación inspirada en imaginarios culturales hispanos e hispanoamericanos busca generar una mayor conexión con el público local, aportando una identidad visual y narrativa poco explorada dentro de la fantasía oscura.

Mercado internacional

A nivel internacional, ***Venaxen*** se inscribe dentro de una tradición de cine fantástico y de terror de carácter atmosférico y reflexivo, lo que facilita su inserción en el circuito global de festivales especializados.

Festivales internacionales como *Fantasia International Film Festival* en Montreal o *Fantastic Fest* en Austin representan espacios donde este tipo de propuestas suelen encontrar visibilidad y recepción entre audiencias interesadas en el cine de género.

Asimismo, la dimensión universal de los temas que aborda el cortometraje —la lucha moral, la identidad y la frontera entre lo humano y lo monstruoso— permite que la obra pueda ser comprendida por públicos de distintos contextos culturales. Esta combinación entre elementos culturales específicos e inquietudes humanas universales refuerza su potencial de circulación en el ámbito internacional.

Se tiene como referencia principal países de Estados Unidos (la parte hispana/latina) e Iberoamérica.

Finalmente, la distribución digital posterior al recorrido en festivales permitiría ampliar el alcance del proyecto hacia audiencias globales a través de plataformas de difusión audiovisual y comunidades especializadas en cine fantástico.

7. Objetivos del proyecto

El planteamiento de objetivos de ***Venaxen*** responde a una visión estratégica que combina desarrollo artístico, posicionamiento en la industria y proyección internacional. El proyecto no se concibe únicamente como una pieza aislada, sino como el punto de partida de un universo narrativo con potencial de crecimiento y consolidación dentro del cine fantástico contemporáneo.

Posicionamiento artístico y de marca

Uno de los objetivos principales del proyecto es consolidarse como una obra de fantasía oscura de autor con capacidad de proyección internacional. En este sentido, *Venaxen* busca posicionarse dentro de una línea de cine que prioriza la atmósfera, el conflicto interno y la construcción simbólica por encima del espectáculo convencional.

El desarrollo de un universo narrativo propio constituye un eje fundamental dentro de esta estrategia. El concepto de "***venaxen***" no se plantea únicamente como un elemento puntual de la historia, sino como una base conceptual con potencial de expandirse en futuros proyectos, ya sea en formato cinematográfico o en otros medios narrativos.

Asimismo, el proyecto pretende diferenciarse del terror convencional mediante un enfoque más filosófico y atmosférico. Esta aproximación permite innovar dentro del género sin caer en una experimentación excesiva que limite su accesibilidad, manteniendo un equilibrio entre identidad autoral y conexión con el espectador.

Distribución a través de festivales

El circuito de festivales se establece como la principal vía de difusión del cortometraje en su fase inicial. El objetivo prioritario es lograr su estreno en festivales especializados en cine fantástico y de autor, donde el proyecto puede encontrar un contexto adecuado para su recepción y valoración.

Este enfoque permite situar el cortometraje en espacios donde su propuesta estética y temática resulta coherente con la línea editorial de programación, evitando una dispersión estratégica y facilitando su posicionamiento.

De forma complementaria, se plantea la construcción de un recorrido internacional que combine festivales de género y de autor. Esta doble vía no solo amplía el alcance del proyecto, sino que también refuerza su identidad híbrida, evidenciando su capacidad para dialogar con distintos públicos sin perder coherencia.

En este sentido, la estrategia de festivales no se concibe como una participación aislada, sino como un recorrido planificado que define con precisión el lugar que ocupa *Venaxen* dentro del panorama audiovisual.

Acceso a mercados y ventas internacionales

Otro de los objetivos clave del proyecto es facilitar su acceso al mercado internacional, especialmente dentro del ámbito del cine de género. Para ello, se plantea la posibilidad de atraer la atención de agentes de ventas especializados como *The Match Factory* o *XYZ Films*, cuya trayectoria en la distribución de cine fantástico y autoral representa una oportunidad estratégica.

El posicionamiento del proyecto se orienta hacia su potencial de exportación, buscando no limitar su alcance al contexto nacional. En este sentido, se contempla su distribución en plataformas de streaming, así como la venta a territorios europeos y norteamericanos, donde existe una audiencia consolidada para este tipo de propuestas.

La combinación de identidad autoral y accesibilidad temática refuerza su capacidad para circular en mercados internacionales, aumentando su valor dentro del ecosistema audiovisual.

Público objetivo y alcance

El público objetivo de ***Venaxen*** se sitúa principalmente en una franja adulta, con especial interés en la fantasía oscura, el terror atmosférico y las narrativas de carácter psicológico. Este tipo de audiencia se caracteriza por una mayor predisposición hacia propuestas que priorizan la experiencia sensorial y el contenido reflexivo.

El proyecto busca conectar tanto con espectadores habituales del cine de género como con un público más cinéfilo, interesado en obras que trascienden las convenciones narrativas tradicionales. Esta doble orientación permite ampliar su alcance sin diluir su identidad.

Asimismo, se plantea generar interés dentro de comunidades específicas vinculadas al cine fantástico y de terror, aprovechando la fidelidad y el nivel de implicación de este tipo de público. Estas comunidades representan un canal clave para la difusión del proyecto, tanto en su recorrido en festivales como en su posterior distribución digital.

Potencial de expansión

Finalmente, ***Venaxen*** se concibe como un proyecto con capacidad de expansión más allá del formato de cortometraje. El desarrollo del concepto de "*venaxen*" como figura central permite establecer las bases de un universo narrativo más amplio cómo ya se ha mencionado previamente, susceptible de evolucionar hacia secuelas, largometrajes o incluso formatos seriados.

Esta dimensión transmedia incrementa el valor del proyecto desde una perspectiva industrial, al abrir nuevas posibilidades de explotación y desarrollo a largo plazo. La construcción de un mundo propio, con reglas y mitología definidas, facilita la continuidad narrativa y la fidelización del público.

En este sentido, el cortometraje no solo funciona como obra autónoma, sino como una primera aproximación a un universo con potencial de crecimiento, consolidando una identidad narrativa capaz de proyectarse en el tiempo.

8. Título del proyecto y adaptaciones según territorios

- **Título original:** *Venaxen - Solo contra la oscuridad*.

Este título (con sus respectivas adaptaciones a los distintos idiomas) se mantendría dentro del mercado europeo y americano, debido a sus raíces culturales grecorromanas, ya que la primera parte de este, es un neologismo creado a partir de dos palabras en latín. *Venator* (cazador) y *xeno* (extranjero/ajeno).

Para los mercados de Medio Oriente, parte de Asia, Sudeste Asiático y Oceanía, mantendremos el subtítulo en sus correspondientes idiomas, pero, para dar a entender mejor el neologismo creado a partir de las dos palabras antes mencionado, utilizaríamos un neologismo similar, en el idioma más hablado u, lenguas construidas auxiliares. Ya que, mercados cómo el africano, el centroasiático y el surasiático, son extremadamente diversos, y el uso del idioma más popular de cada área, puede no llegar a transmitir el concepto de manera idónea al mayor público posible.

Medio Oriente

Para el mercado de Medio Oriente, se plantea una adaptación conceptual del título mediante la creación de un neologismo en árabe similar al neologismo usado en español para el título original que combine las ideas de "*cazador*" y "*extraño*". La propuesta, غَرَيَّاص **(Gharayyāṣ)**, mantiene la identidad del concepto propuesto al tiempo que facilita su integración cultural y lingüística en el territorio.

El subtítulo se adapta al árabe estándar como وحيدًا في مواجهة الظلام **(Solo contra la oscuridad)**, reforzando el tono introspectivo y oscuro del proyecto.

Asia

Para el mercado ruso, se opta por mantener la marca original Venaxen, adaptándola únicamente al alfabeto cirílico como **Венаксен** (Venaksen). Esta decisión responde a la afinidad del público ruso

con nombres propios de fantasía de origen extranjero, especialmente dentro de géneros como la fantasía oscura.

La transliteración permite conservar la identidad del proyecto sin perder accesibilidad fonética. Por otro lado, el subtítulo se traduce al ruso como ***В одиночку против тьмы***, reforzando el tono épico e introspectivo de la obra y facilitando su comprensión inmediata por parte del público local.

Para el mercado chino, se plantea una adaptación conceptual del título al mandarín estándar, priorizando la claridad semántica y la naturalidad lingüística. La propuesta, 异猎者 (Yì Liè Zhě), combina los conceptos de "*extraño*" y "*cazador*", manteniendo el núcleo temático del proyecto en una forma comprensible y atractiva para el público local.

Esta estrategia responde a la preferencia del mercado chino por títulos con significado directo, frente a nombres puramente fonéticos. El subtítulo se adapta como 独自对抗黑暗 (Dúzì duìkàng hēi'àn), reforzando el tono del relato y facilitando su interpretación inmediata.

Para el mercado indio, se propone una adaptación conceptual del título al hindi, uno de los idiomas más hablados del mundo y con gran presencia tanto en India como en otros territorios. La propuesta, अजनशिकारी (Ajanashikārī), combina los conceptos de "*extraño*" y "*cazador*", manteniendo la esencia temática del proyecto en una forma culturalmente integrada.

Aunque el inglés tiene una fuerte presencia en el mercado audiovisual indio, el uso del hindi permite reforzar la conexión con el público local y ampliar el alcance hacia otros territorios donde este idioma es relevante. El subtítulo se adapta como अंधेरे के खिलाफ अकेला (Andhere ke khilāf akelā), manteniendo el tono oscuro e introspectivo de la obra. No se descarta de todos modos, una versión en inglés para distribución dentro del territorio.

Para el mercado japonés, se opta por mantener la marca original Venaxen, adaptándola fonéticamente al katakana (el método para adaptar palabras extranjeras al japonés) como ヴェナクセン (Venakusen) . Esta decisión responde a la fuerte presencia y aceptación de términos foráneos dentro de la cultura popular japonesa, especialmente en géneros como la fantasía y la ciencia ficción.

El uso del katakana permite conservar la identidad del proyecto al tiempo que garantiza su correcta pronunciación y reconocimiento por parte del público local.

Por otro lado, el subtítulo se traduce al japonés como 闇に一人で立ち向かう(Yami ni hitori de tachimukau), reforzando el tono introspectivo y dramático de la obra y facilitando su comprensión dentro del contexto cultural japonés.

África

Para el mercado africano, se adopta una estrategia multilingüe basada en lenguas vehiculares ampliamente extendidas en el continente. Debido a la gran diversidad lingüística, se opta por mantener la marca original Venaxen sin adaptación, priorizando su coherencia internacional.

La localización se centra en la traducción del subtítulo a idiomas de uso amplio como el francés y el inglés, que permiten cubrir gran parte del territorio africano. De forma complementaria, se contempla el uso del suajili en África Oriental como lengua regional de creciente relevancia.

Esta estrategia permite maximizar el alcance del proyecto sin fragmentar su identidad de marca.

Francés:

- *Venaxen- Seul contre l'obscurité*

Inglés:

- *Venaxen - Alone Against the Darkness*

Suajili:

- *Venaxen- Peke yake dhidi ya giza*

Sudeste Asiático

Para el sudeste asiático, se adopta una estrategia híbrida que combina el uso del inglés como lengua regional de amplio alcance con adaptaciones específicas en mercados clave.

En el caso de Indonesia, uno de los países más poblados de la región, se propone una adaptación conceptual del título como Pemburu Asing, que traduce directamente los conceptos de "*cazador*" y "*extraño*" en una forma natural para el idioma local.

Para el resto del territorio, se prioriza el uso del inglés como lengua de conexión, complementado con subtítulos en idiomas locales como el tagalo en Filipinas. Esta estrategia permite maximizar la accesibilidad sin comprometer la coherencia de la marca.

Indonesio:

- *Pemburu Asing - Sendiri Melawan Kegelapan*

Tagalog:

- *Venaxen - Mag-isa laban sa dilim*

Oceanía

Para Oceanía, se opta por mantener la marca original Venaxen sin adaptación, utilizando el inglés como lengua principal de localización debido a su amplio uso en territorios como Australia y Nueva Zelanda.

De forma complementaria, se contempla una adaptación adicional en maorí para el contexto neozelandés, aplicada únicamente al subtítulo, como muestra de integración cultural. Esta adaptación no altera la marca principal, pero refuerza la conexión con el entorno local.

Inglés:

- *Venaxen - Alone Against the Darkness*

Maorí:

- *Venaxen - Takitahi ki te pōuri*

9. Slogan / Tagline

La historia de un hombre a medio camino entre las monstruosidades que dice acabar y la humanidad a la que dice defender.

10. Género y tono

Horror psicológico, con tintes de thriller, horror cósmico, suspense todo esto combinado con fantasía oscura medieval basada en el imaginario hispano (España, Hispanoamérica, Guinea Ecuatorial y Filipinas).

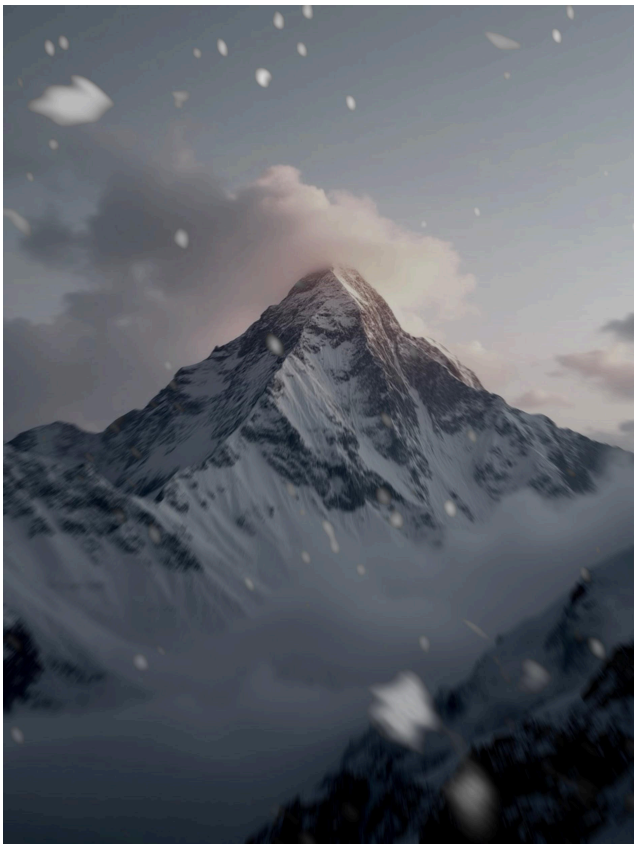
11. Público objetivo

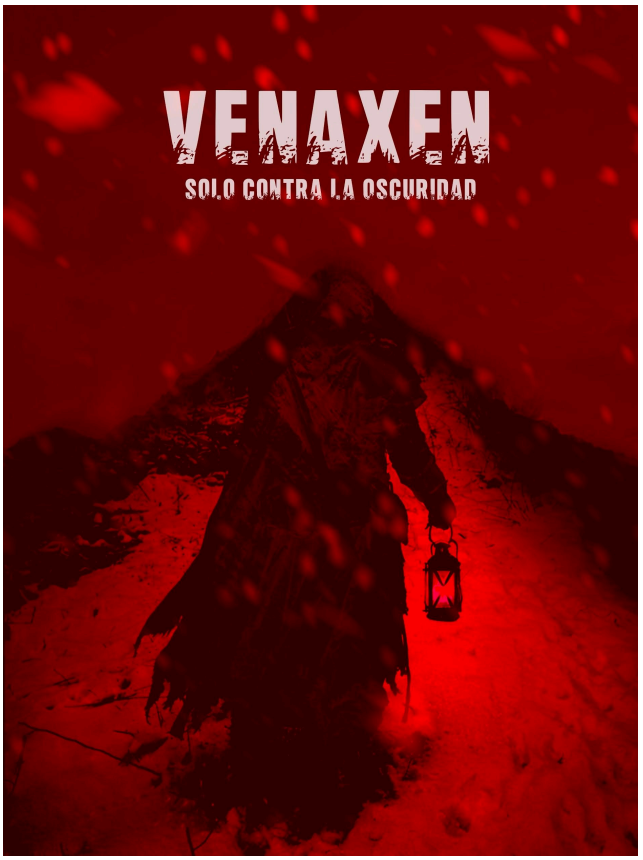
El público objetivo de ***Venaxen*** se sitúa principalmente en hombres de entre 18 y 45 años interesados en productos audiovisuales de fantasía y ciencia ficción de corte reflexivo. Se trata de espectadores que consumen obras de tono oscuro o grimdark y que suelen sentirse atraídos por propuestas narrativas más densas o consideradas "***de autor***", frecuentemente asociadas al ámbito independiente.

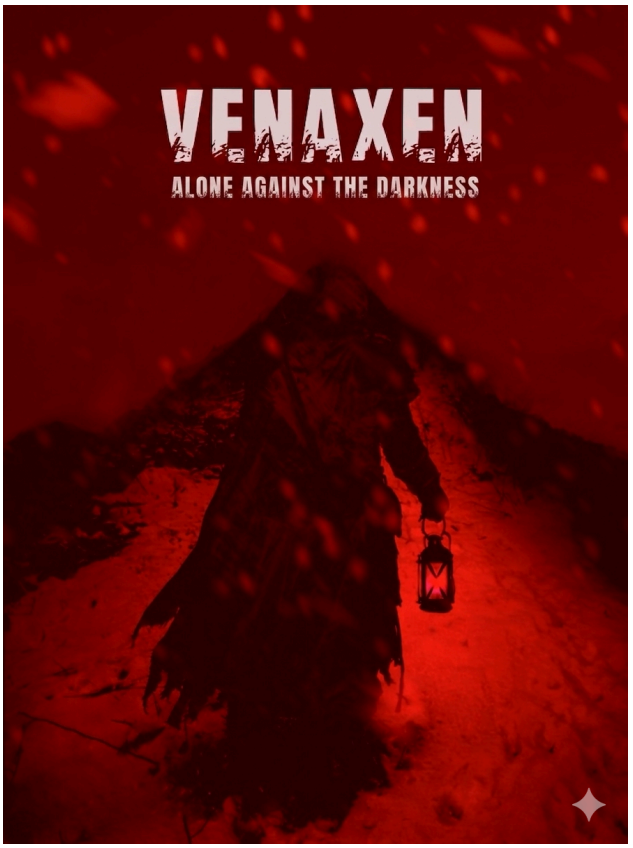
Este público suele mostrar interés por universos narrativos complejos, ambientaciones oscuras y conflictos morales profundos. El atractivo inicial del proyecto para este segmento residiría en su mezcla de fantasía oscura y horror, así como en su enfoque introspectivo. ***Venaxen*** podría posicionarse para ellos como una alternativa a ciertos productos del género que perciben como cada vez más estandarizados o orientados al consumo masivo.

12. Cartel o carteles adaptados a territorios

A continuación se incluyen los carteles (y su evolución gráfica) además de la adaptación a los distintos territorios a los que pretendemos llegar. El cartel fue elaborado en Photoshop y posteriormente su traducción fue realizada por el modelo de IA Nano Banana 2 con su correspondiente comprobación para así evitar errores.



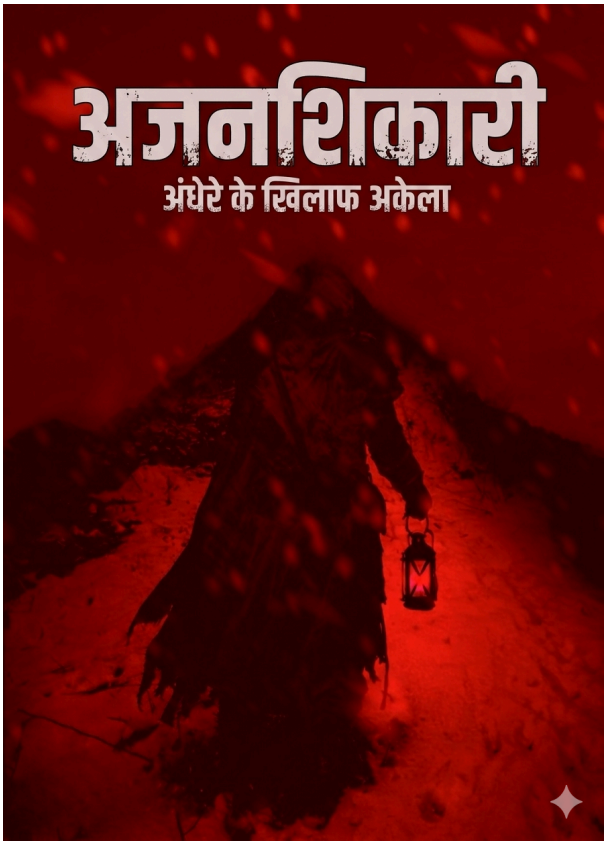




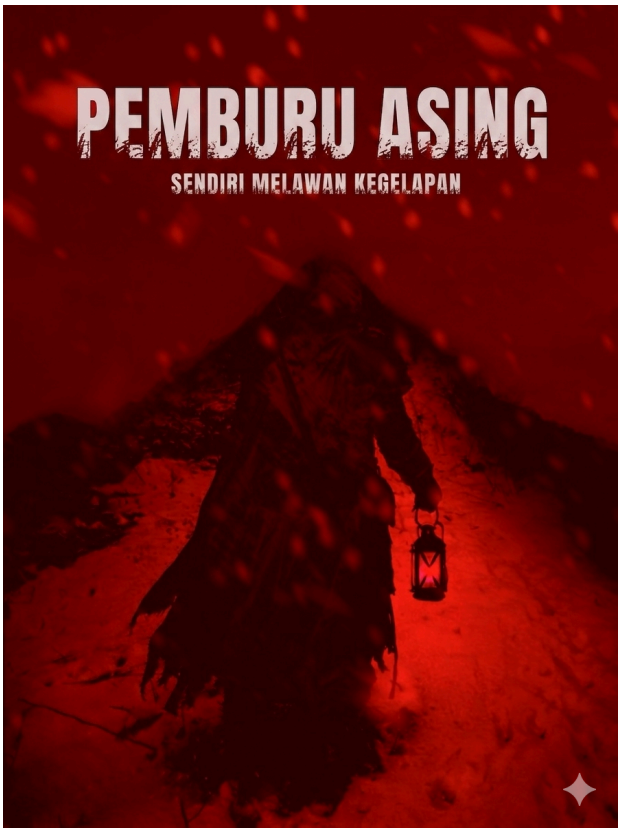
BENAKCEN
В ОДИНОЧКУ ПРОТИВ ТЬМЫ

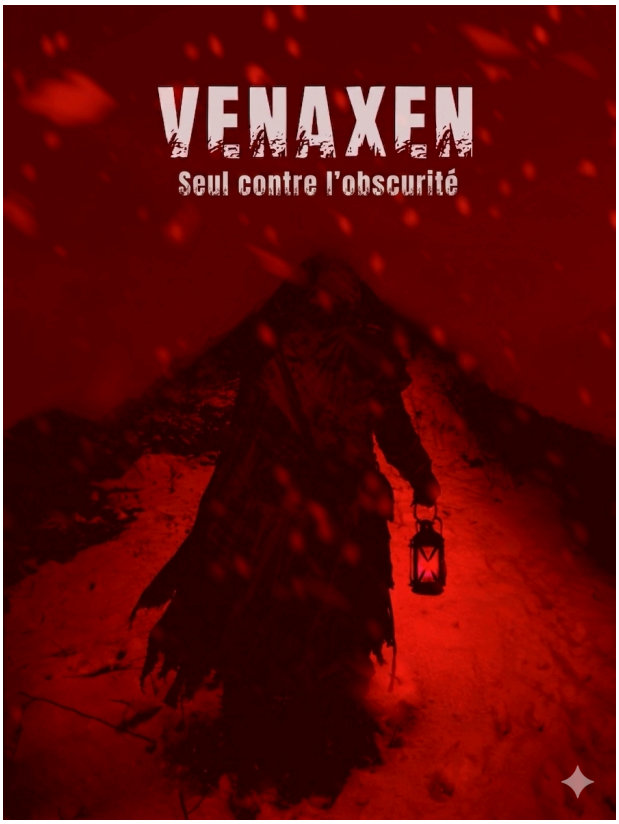
غَرَّاص
وحيدًا في مواجهة الظلام

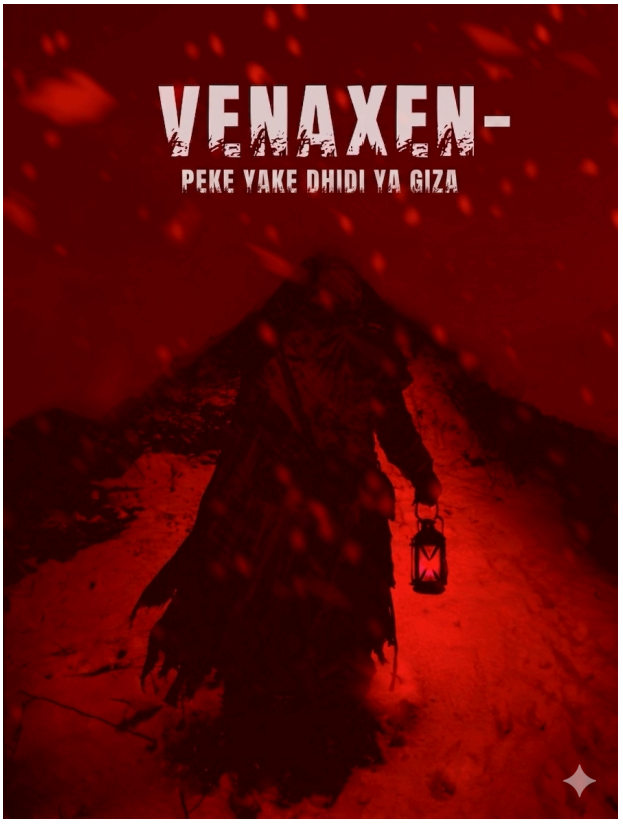
ヴェナクセン
闇に一人で立ち向かう


अजनशिकारी
अंधेरे के खिलाफ अकेला

异猎者
独自对抗黑暗


PEMBURU ASING
SENDIRI MELAWAN KEGELAPAN


VENAXEN
Seul contre l'obscurité


VENAXEN-
PEKE YAKE DHIDI YA GIZA

13. Scouting de localizaciones

El diseño de localizaciones en ***Venaxen*** responde a una estrategia narrativa y estética clara: construir un recorrido físico que refleje el progresivo deterioro psicológico y moral del protagonista. Cada entorno no solo cumple una función visual, sino que actúa como extensión simbólica del conflicto interno del personaje, acompañando su transformación a lo largo del relato.

Sierra Nevada

La Sierra Nevada se plantea como el eje central del ascenso del protagonista. Su geografía de alta montaña, caracterizada por la presencia dominante de roca, nieve y vegetación escasa, permite construir una progresión visual coherente con la narrativa.

A medida que el protagonista avanza, el entorno evoluciona desde paisajes reconocibles hacia espacios cada vez más hostiles y abstractos. Esta transición refuerza la idea de pérdida de referencia con lo humano, acompañando el deterioro psicológico del personaje.

Desde el punto de vista de producción, Sierra Nevada ofrece ventajas significativas. Dispone de accesos relativamente viables a cotas elevadas, así como infraestructura en núcleos cercanos como Pradollano, lo que facilita la operativa del equipo técnico. La posibilidad de rodar en diferentes altitudes dentro de una misma región permite optimizar tiempos y recursos sin comprometer la variedad visual.

En términos logísticos, el acceso puede realizarse por carretera hasta determinadas zonas, siendo necesario el uso de vehículos 4x4 para localizaciones más elevadas. Las condiciones meteorológicas, especialmente en invierno, garantizan la presencia de nieve, aunque implican riesgos asociados como viento fuerte o cambios climáticos bruscos.

La gestión de permisos se canaliza a través de la Junta de Andalucía y la administración del parque natural correspondiente. Se recomienda iniciar los trámites con un mínimo de 30 a 60 días de antelación, especialmente en caso de rodajes en zonas protegidas, y plantear un equipo técnico reducido para facilitar la aprobación.

Parque Nacional del Teide

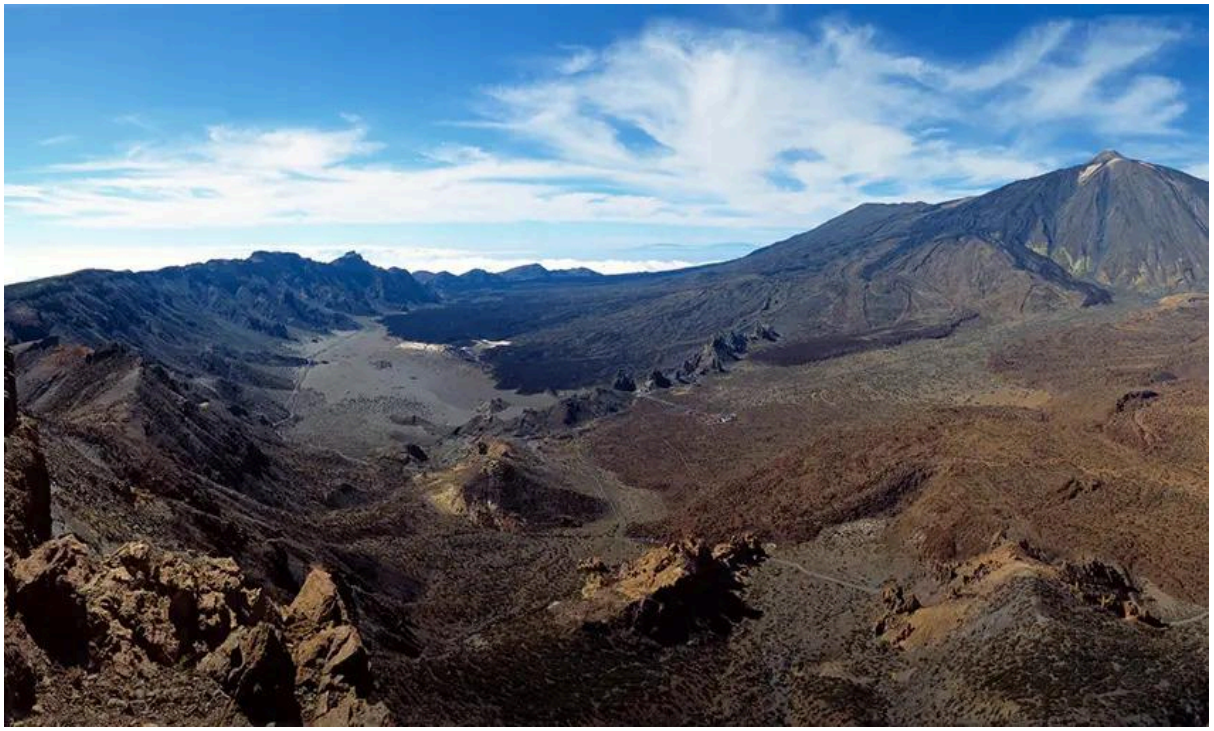
El Parque Nacional del Teide introduce una dimensión estética y conceptual diferenciada dentro del proyecto. Su paisaje volcánico, compuesto por extensiones de roca irregular, formaciones geológicas abruptas y una atmósfera árida, genera una sensación de territorio ajeno a la lógica natural.

Este entorno resulta especialmente adecuado para representar las fases finales del ascenso, donde la narrativa exige una ruptura con las leyes del mundo conocido. A nivel visual, el Teide permite construir un espacio que trasciende lo terrenal y se aproxima a lo alienígena, reforzando la idea de que la montaña no es únicamente un lugar físico, sino una entidad que desafía la comprensión humana.

Desde el punto de vista de producción, el Parque Nacional del Teide cuenta con una sólida trayectoria como escenario de rodajes internacionales, lo que garantiza una infraestructura adecuada en la isla de Tenerife. El acceso a las localizaciones principales se realiza por carretera, y las condiciones climáticas son relativamente estables durante gran parte del año.

No obstante, la normativa de rodaje en el parque es especialmente estricta. La gestión de permisos se realiza a través del Gobierno de Canarias y la administración del parque nacional, requiriendo una planificación detallada y limitaciones en el tamaño del equipo técnico y la intervención sobre el entorno.

Entre los principales riesgos se encuentran las restricciones operativas, el coste asociado al desplazamiento de equipo y personal, y la limitada capacidad de modificación del espacio natural. Por ello, su uso debe plantearse de forma estratégica, reservado para momentos clave de alto impacto narrativo.



Pirineo Aragonés (Huesca) - Aldea

La zona del Pirineo Aragonés se plantea como la localización principal para la aldea en la que se inicia la historia. Este entorno cumple una función fundamental como espacio de transición entre el mundo humano y lo desconocido.

La arquitectura tradicional de piedra, el desgaste natural de las construcciones y el aislamiento geográfico aportan una estética coherente con el tono de la obra, sin necesidad de una intervención artística excesiva. La presencia de nieve en invierno, junto con la vegetación de montaña y la niebla frecuente, contribuyen a generar una atmósfera de silencio, antigüedad y tensión latente.

Narrativamente, la aldea actúa como contenedor del misterio. No es un espacio que explique lo que ocurre, sino que lo sugiere a través de su comportamiento, sus habitantes y su entorno. Es el último punto de contacto con una realidad aparentemente estable antes del inicio del ascenso.

Desde una perspectiva de producción, el Pirineo Aragonés ofrece ventajas logísticas significativas. Dispone de núcleos urbanos cercanos como Jaca o Biescas, que facilitan el alojamiento del equipo y el acceso a servicios básicos. La red de carreteras permite un acceso relativamente sencillo a las localizaciones, manteniendo al mismo tiempo una sensación de aislamiento en pantalla.

La gestión de permisos se realiza a través del Gobierno de Aragón y entidades de apoyo como la ***Aragon Film Commission***, que facilitan la coordinación con ayuntamientos locales y la tramitación de rodajes en espacios rurales.

Entre los posibles riesgos se encuentran la dependencia de condiciones meteorológicas para lograr la estética deseada (especialmente nieve), la presencia de actividad turística en determinadas épocas del año y la necesidad de reforzar la dirección artística para acentuar el tono inquietante del entorno.

14. Estrategia de distribución

La estrategia de distribución de ***Venaxen*** se centraría en tres fases. Divididas en movimiento por circuito de festivales, especialización y expansión (una vez haya sido lanzado), validación artística y por último consolidación.

Estrategia de circuito de festivales

El diseño del circuito de festivales para ***Venaxen*** responde a una estrategia escalonada que combina posicionamiento dentro del cine de género, proyección internacional y validación autoral. Dado su carácter híbrido —fantasía oscura, terror atmosférico e introspección filosófica—, el proyecto se situaría en un punto intermedio entre el cine fantástico y el cine de autor, lo que permite articular un recorrido en distintas fases complementarias.

El objetivo principal de esta estrategia es maximizar la visibilidad del cortometraje en contextos donde su propuesta estética y temática pueda ser plenamente comprendida y valorada, evitando circuitos generalistas donde podría diluirse.

Festivales de género (fase de movimiento)

El primer eje del circuito se centra en festivales especializados en cine fantástico y de terror, donde ***Venaxen*** encuentra su encaje más directo a nivel de programación y público.

El principal objetivo en esta fase es lograr una **premiere o presencia destacada** que permita posicionar el cortometraje dentro del panorama del cine de género contemporáneo.

Entre ellos, destaca el ***Sitges – Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña***, considerado uno de los festivales más relevantes a nivel mundial dentro del cine fantástico. Su programación combina propuestas consolidadas con nuevas voces, ofreciendo un espacio especialmente adecuado para cortometrajes que apuestan por un enfoque autoral dentro del género.

La participación en Sitges permitiría:

1. Acceder a una audiencia especializada y receptiva.
2. Establecer contacto con programadores internacionales.
3. Generar visibilidad dentro de la industria del cine fantástico.

Asimismo, el cortometraje podría integrarse en secciones orientadas a nuevos talentos o propuestas innovadoras, donde su enfoque introspectivo y su tratamiento del horror desde lo simbólico representan un valor diferencial frente a producciones más convencionales.

En esta fase, el objetivo no es únicamente la exhibición, sino la ***validación dentro del circuito de género***.

Circuito internacional de cine (fase de especialización y expansión)

Una vez consolidada su presencia en festivales de referencia, la estrategia se amplía hacia el circuito internacional especializado en cine fantástico, con el objetivo de reforzar la proyección global del proyecto.

Festivales como el ***Brussels International Fantastic Film Festival*** y el ***Neuchâtel International Fantastic Film Festival*** representan espacios clave dentro de este ámbito.

Estos festivales se caracterizan por:

1. Una programación abierta a propuestas híbridas.
2. Interés por el terror psicológico y el cine de autor dentro del género.
3. Presencia de público internacional y profesionales del sector de bastante importancia.

En este contexto, ***Venaxen*** competiría en secciones internacionales donde el énfasis no recae únicamente en el impacto visual, sino en la construcción atmosférica, el discurso narrativo y la identidad estética.

La participación en este circuito permitiría:

1. Ampliar el alcance geográfico del proyecto.
2. Consolidar su posicionamiento dentro del cine fantástico europeo.
3. Generar recorrido y continuidad tras la fase inicial.

Festivales de cine de autor (fase de validación artística)

Dada la naturaleza introspectiva y filosófica del proyecto, una tercera fase del circuito se orientaría hacia festivales de cine de autor, donde el enfoque conceptual del cortometraje adquiere mayor relevancia.

En este sentido, el *International Film Festival Rotterdam* constituye una referencia fundamental. Este festival es reconocido por su apuesta por el cine independiente, experimental y de nuevas narrativas, ofreciendo un espacio idóneo para obras que trascienden las convenciones de género.

La inclusión de ***Venaxen*** en este tipo de circuitos permitiría:

1. Destacar su dimensión reflexiva y simbólica.
2. Acceder a un público más cinéfilo y especializado.
3. Reforzar su identidad como obra de autor.

En este contexto, el cortometraje no se presentaría ante su público cómo únicamente una pieza de terror, sino como una exploración sobre la moral, la identidad y los límites de lo humano.

Esta fase resulta clave para posicionar el proyecto en un terreno más amplio, evitando su encasillamiento exclusivo dentro del género.

Circuito nacional (fase de consolidación)

Finalmente, la estrategia contempla un refuerzo del recorrido en el ámbito nacional, con el objetivo de consolidar la visibilidad del proyecto dentro del contexto español antes de que esta sea lanzado hacia otros territorios hispanohablantes, correspondiendo esto último a un mayor desarrollo del universo del proyecto.

Festivales como *Fant Bilbao* ofrecen un espacio adecuado para este propósito. Su programación combina cine fantástico, terror y propuestas autorales, lo que permite mantener la coherencia con las fases anteriores del circuito.

La presencia en este tipo de festivales permitiría:

1. Reforzar la conexión con el público local.
2. Generar reconocimiento dentro del panorama nacional.
3. Ampliar la vida útil del cortometraje tras su recorrido internacional.

Además, el circuito nacional actúa como plataforma para la difusión mediática y la consolidación del proyecto dentro del ecosistema audiovisual español.

Conclusión estratégica

La estrategia de festivales de *Venaxen* se articularía como un recorrido progresivo que combina especialización, expansión y validación:

1. Una primera fase centrada en festivales de género permitiría posicionar el cortometraje en su contexto natural.
2. Una segunda fase internacional ampliaría su alcance y refuerza su presencia en el circuito fantástico.
3. Una tercera fase orientada al cine de autor potencia su dimensión conceptual y artística.
4. Finalmente, el circuito nacional, es decir, la cuarta fase consolidaría su visibilidad y reconocimiento en su territorio de origen.

Este enfoque escalonado permitiría maximizar el impacto del proyecto, adaptando su presentación a diferentes contextos sin perder coherencia narrativa ni identidad estética.

15. Sostenibilidad y Compromiso Medioambiental

El diseño de producción de ***Venaxen*** se rige de manera transversal bajo el modelo de Green Shooting o producción audiovisual sostenible. Entendemos que una obra que explora la supervivencia, la naturaleza hostil y la moral humana debe ser coherente con el respeto al mundo real.

Dado que el plan de rodaje y el scouting contemplan localizaciones de altísima sensibilidad ecológica y paisajística (tales como el Parque Nacional del Teide, Sierra Nevada y el Pirineo Aragonés), la producción asume la responsabilidad de mitigar al máximo su huella de carbono y garantizar un impacto ambiental cero en el territorio. Para ello, se implementará un protocolo estructurado en cinco pilares de actuación:

Gestión y Auditoría Ambiental: La Figura del Eco-Manager

Para garantizar que las intenciones se traduzcan en hechos medibles y certificables, la producción incorporará un *Eco-Manager* (o consultor de sostenibilidad audiovisual) desde la fase de preproducción.

Además de una medición de la huella de carbono, puesto que se utilizarán calculadoras homologadas por la industria europea (como Albert o la herramienta proporcionada por la Spain Film Commission) para evaluar de forma anticipada las emisiones de gases de efecto invernadero derivadas del transporte, catering y consumo energético.

Aparte de certificaciones verdes, pues el objetivo final es la obtención de sellos de calidad ecológica reconocidos en el circuito internacional, tales como el sello *Green Film*, lo cual añadirá valor comercial y competitividad a la obra en mercados de distribución

internacionales y optimizará el acceso a líneas de financiación pública específicas para producciones sostenibles.

Movilidad, Logística y Transporte en Alta Montaña

El transporte es el factor que mayor impacto genera en la huella de carbono de un rodaje. Para paliarlo en entornos complejos como el Pirineo o Sierra Nevada, se aplicarán las siguientes restricciones:

- **Flota Eficiente y Transporte Colectivo**: Se prohibirá el uso de vehículos individuales para el desplazamiento hacia los sets. Se priorizará la contratación de furgonetas híbridas o eléctricas y minibuses compartidos para el traslado técnico y del reparto de actores.
- **Optimización de Rutas**: La oficina de producción planificará minuciosamente la logística de carga y descarga, concentrando los movimientos de material pesado en viajes únicos para evitar la circulación constante de camiones por zonas naturales protegidas.

Catering de Kilómetro Cero y Residuo Cero

El avituallamiento del equipo técnico y artístico se adaptará a rigurosos estándares ecológicos de la siguiente manera:

1. **Proveedores Locales**: Se contratarán empresas de catering de las comarcas donde se efectúe el rodaje. Esto no solo reduce drásticamente las emisiones del transporte de alimentos, sino que genera un impacto económico directo y positivo en las comunidades cercanas.
2. **Eliminación Total de Plásticos de un Solo Uso**: Se erradicarán por completo las botellas de agua de plástico individuales. La producción dotará a cada miembro del equipo de una cantimplora de acero inoxidable personalizada, rellenable en estaciones de agua purificada distribuidas por el set.
3. **Materiales Compostables**: Todo el menaje utilizado en los comedores (platos, cubiertos, vasos) será de materiales 100% biodegradables o reutilizables.

Materiales Sostenibles en Dirección Artística y Efectos Especiales

La estética oscura y medieval de ***Venaxen*** ofrece una oportunidad idónea para el uso de materiales de bajo impacto ambiental.

Pues las escenografías (como la aldea) se construirán utilizando maderas con certificación de gestión forestal sostenible (FSC/PEFC) y elementos modulares alquilados o recuperados que puedan ser reutilizados tras el rodaje. El vestuario se confeccionará con tejidos orgánicos naturales (lino, lana, algodón) no tratados con tintes químicos nocivos, lo que sumará aún más a la inversión dada la época en la que tiene lugar el cortometraje.

Respecto al maquillaje y algunos VFX al requerir elementos de caracterización sobrenatural y para heridas, todo el maquillaje empleado será cruelty-free (es decir, no testado en animales) y libre de microplásticos. Los efectos físicos en entornos naturales se realizarán con productos inocuos y solubles en agua para no contaminar el suelo.

Y por último se digitalizarán por completo los procesos de oficina y set. Las órdenes de trabajo, guiones técnicos, planos y desgloses se distribuirán exclusivamente a través de plataformas digitales en tabletas y smartphones, eliminando el desperdicio de papel de oficina.

Gestión de Residuos, Protocolo de Limpieza y "Leave No Trace"

El compromiso final del proyecto es que la naturaleza no recuerde nuestro paso. Para cumplir rigurosamente con las normativas de los Parques Nacionales y Naturales implicados, se activará un plan de contingencia específico de limpieza y residuos dividido en tres puntos clave:

1. **Islas de Reciclaje Móviles**: Cada localización contará con un Punto Limpio perfectamente señalizado para la separación selectiva de residuos (orgánico, envases, papel, vidrio y residuos especiales).
2. **Equipo de Limpieza Dedicado y Contratación Local**: Al término de cada jornada, y de forma exhaustiva tras el desmontaje final de los sets, un equipo especializado de producción —reforzado mediante la contratación de operarios locales de limpieza— realizará un peinado minucioso del terreno, principalmente mediante la técnica de barrido en línea.
3. **Protocolo "*Leave No Trace*" (No dejar rastro)**: Por último, se aplicará el protocolo de no dejar rastro, el cuál garantizará que cualquier pequeña alteración física o residuo derivado del rodaje sea retirado de inmediato. El entorno natural quedará exactamente en las mismas condiciones ecológicas y estéticas en las que se encontraba antes de la llegada del equipo de filmación, previniendo la erosión del suelo o la alteración de la fauna local.

16. Calendario de producción

Fase	Período	Acciones Claves

Fase primera : Desarrollo y Preproducción.	**Meses 1 - 3.**	• **Creación y cierre definitivo del guión técnico y *storyboard*.** • **Diseño y fabricación de efectos prácticos y maquillaje** • **Casting del protagonista y ensayos.**
Fase segunda : Financiación y Lanzamiento.	**Meses 4 - 5.**	• **Campaña de *marketing* en redes y creación de comunidad.** • **Cierre de acuerdos de coproducción o patrocinios privados.**
Fase tercera: Rodaje	**Mes 6.**	**Logística y rodaje en entornos naturales.**

17. En búsqueda de…

Actualmente, ***Venaxen*** se encuentra en búsqueda activa de financiación y de un productor que permita impulsar el proyecto hacia su fase de preproducción y posteriores etapas de desarrollo, como la adquisición de permisos para localizaciones, la construcción de sets y otros elementos vinculados a la producción.

No obstante, con el objetivo de agilizar estos procesos, el proyecto ya cuenta con distintos elementos de planificación y desarrollo, entre ellos un plan de sostenibilidad, un calendario de producción, una estimación presupuestaria de comercialización, un plan de explotación y un moodboard visual. Todos ellos se encuentran desarrollados en distintos apartados del presente dossier.

Asimismo, el proyecto busca incorporar al menos un actor principal que dé vida al protagonista de la historia, una figura clave tanto a nivel narrativo como emocional dentro del cortometraje.

En la actualidad, el equipo dispone de un primer borrador de guión, el cual sería desarrollado de forma conjunta con el actor seleccionado con el objetivo de potenciar la interpretación y construir una representación más orgánica y humana del personaje.

Además, el proyecto cuenta con una planificación presupuestaria preliminar (para más información, consultar el punto 27 del presente dossier).

18. Presupuesto estimativo de comercialización

Tomando como referencia el escenario más conservador del proyecto, con un presupuesto total de 1 millón de euros, se destinaría aproximadamente un 14% del presupuesto total a acciones de comercialización y distribución.

Esta partida incluiría tanto la campaña digital asociada al ARG (véase punto 22), como la participación en festivales, materiales promocionales y un margen destinado a contingencias e imprevistos.

Considerando un coste medio de entre 3 y 10 dólares diarios para campañas de anuncios en YouTube, el presupuesto destinado a acciones de marketing digital se situaría en torno a los 1.000-1.300 euros.

Por otra parte, teniendo en cuenta un coste medio de inscripción a festivales de entre 30 y 55 euros, y contemplando la participación en aproximadamente 100 festivales nacionales e internacionales, esta partida alcanzaría un máximo aproximado de 6.800 euros.

El presupuesto restante se destinaría a materiales promocionales, acciones experienciales asociadas a festivales y posibles contingencias derivadas de la comercialización y distribución de la obra.

En este escenario, el presupuesto total destinado a comercialización ascendería aproximadamente a 142.800 euros, reservando cerca de 857.200 euros para la producción y desarrollo del cortometraje.

19. Plan de explotación

Debido a la naturaleza del proyecto como cortometraje, el plan de explotación de ***Venaxen*** se estructurará en tres posibles líneas de desarrollo: una vía evolutiva, una vía digital y una vía transmedia.

La dirección final dependerá de la repercusión obtenida tras el recorrido inicial de la obra por festivales y circuitos de exhibición.

Este enfoque flexible busca adaptar el crecimiento y continuidad del proyecto a la respuesta del público, el interés generado en la industria y las posibilidades de expansión narrativa y comercial surgidas a partir de su recepción.

Vía evolutiva

La vía evolutiva se activaría en caso de que ***Venaxen*** obtuviese una recepción especialmente positiva en festivales y circuitos de exhibición, generando interés por parte de agentes relevantes de la industria audiovisual.

En este escenario, el proyecto dejaría de funcionar exclusivamente como cortometraje para evolucionar hacia formatos de mayor alcance narrativo y comercial.

Dependiendo del nivel de interés y financiación obtenidos, esta expansión podría desarrollarse en distintas direcciones: una película destinada a salas de cine en caso de una fuerte inversión y apoyo industrial; una serie para plataformas de streaming si el formato episódico resultase más viable; o un mediometraje o película para televisión orientada a distribución digital y plataformas audiovisuales en escenarios de producción más contenidos.

En cualquiera de estas posibilidades, el cortometraje original sería eventualmente publicado en plataformas digitales como YouTube con el objetivo de atraer nuevo público hacia la versión expandida del proyecto, generar ingresos extra y reforzar la continuidad de la marca ***Venaxen***.

Vía digital

La vía digital se aplicaría en caso de que ***Venaxen*** no alcanzase una repercusión significativa durante su recorrido por festivales y circuitos de exhibición tradicionales.

En este escenario, el cortometraje sería distribuido posteriormente a través de plataformas digitales como YouTube, buscando ofrecer una segunda vida comercial y de difusión al proyecto mediante su acceso directo al público general.

Esta estrategia permitiría, además, aprovechar herramientas de monetización como el programa de partners de la plataforma, contribuyendo a recuperar parcialmente la inversión realizada y ampliar el alcance de la obra más allá del circuito cinematográfico convencional.

Asimismo, en caso de que la distribución digital generase una recepción especialmente positiva o una difusión viral significativa, se podría activar posteriormente la vía evolutiva del proyecto.

En dicho contexto, la expansión de ***Venaxen*** podría materializarse mediante el lanzamiento de versiones ampliadas o extendidas de la obra, permitiendo continuar el desarrollo del universo narrativo y reforzar nuevamente su explotación comercial y audiovisual.

Vía transmedia

La vía transmedia se plantearía como una posible extensión complementaria del proyecto en caso de que las anteriores líneas de explotación no alcanzasen el impacto esperado a nivel industrial o comercial.

Esta estrategia consistiría en el desarrollo de productos transmedia vinculados al universo narrativo de ***Venaxen***, como webcómics, material interactivo o juegos de mesa, formatos que presentan unos costes de producción relativamente reducidos en comparación con producciones audiovisuales de gran escala.

El objetivo de esta expansión sería mantener activo el interés por la marca ***Venaxen***, ampliar progresivamente su comunidad y generar nuevas vías de acceso al universo del proyecto desde distintos formatos y públicos potenciales.

Asimismo, este enfoque permitiría redirigir tráfico e interés hacia la obra original, favoreciendo una explotación más prolongada en el tiempo y contribuyendo a una recuperación gradual de la inversión mediante formatos de menor riesgo económico y mayor flexibilidad creativa.

20. One Page

Logline

Venaxen explora cómo mantener la bondad en un mundo cada vez más inestable a través del ascenso de su protagonista por una misteriosa montaña, confrontando al espectador con las monstruosidades —externas, internas y ocultas— que surgen cuando la moral se pone a prueba.

Información Importante

- **Target:** Público adulto (18 a 40 años) un público apasionado y que le gusta el cine de horror y fantasía oscura.
- **Estado actual:** Fase de desarrollo y preproducción / Diseño de producción.
- **Formato de rodaje:** Cine digital (ópticas oscuras que envuelva y resalte el horror sobre la fantasías)
- **Localizaciones:** Entornos naturales (Montaña)

Propuesta de Valor

- **Enfoque Introspectivo:** Frente al ritmo acelerado del cine público , ***Venaxen*** propone un terror atmosférico y expresivo . El paisaje y las criaturas son una parte más del problema moral del protagonista.
- **Terror Orgánico:** Apuesta por los efectos prácticos, texturas reales y crudeza psicológica sobre la violencia explícita o el CGI digital.
- **Identidad Cultural:** Utiliza un imaginario visual inspirado en la cultura hispana e hispanoamericana, ofreciendo una mitología fresca y poco explorada en el mercado internacional.

21. Mapa de empatía

Para conectar de manera efectiva con nuestra audiencia y diseñar estrategias de marketing de alto impacto, hemos desarrollado un mapa de empatía basado en nuestro espectador ideal (el core target). Este análisis nos permite entender no solo la demografía de nuestro público, sino sus motivaciones psicológicas, sus frustraciones con el mercado actual y sus aspiraciones culturales.

Definimos a nuestro espectador modelo como un cinéfilo de entre 18 y 45 años, amante de la fantasía oscura, el terror psicológico, el formato analógico y los videojuegos de atmósfera inmersiva (como Dark Souls o The Witcher), que busca en el cine algo más que mero entretenimiento: busca una experiencia sensorial y moralmente compleja.

A continuación, se desglosan las seis dimensiones que guían la mente de nuestra audiencia:

21.1. ¿Qué piensa y siente?

Obsesión por la atmósfera: Siente una profunda fascinación por las historias que cuidan la ambientación, la mitología propia y el diseño de sonido. Para este espectador, el entorno es un personaje más.

Búsqueda de profundidad moral: Le aburren las historias predecibles de "*buenos contra malos*". Le interesan los dilemas existenciales: qué ocurre cuando la humanidad se enfrenta a lo incomprensible y cómo se deteriora la moral en situaciones de supervivencia extrema.

Deseo de originalidad: Siente nostalgia por el cine de género clásico que utilizaba efectos prácticos, localizaciones reales y texturas orgánicas, y piensa que el cine comercial actual abusa del CGI (efectos digitales) perdiendo el "*alma*".

El dilema de la "d*escomposición estética*": No solo le fascina la atmósfera, sino que experimenta una especie de melancolía o rechazo hacia el hiperrealismo limpio del cine digital contemporáneo. Piensa que el grano, la imperfección y el claroscuro analógico capturan mejor el misterio de la psique humana. Para él, la textura de la imagen equivale a la textura del alma del proyecto.

Apetito por el nihilismo constructivo: Siente que el entretenimiento moderno sufre de una "*infantilización estructural*". Desea tramas donde la redención no esté garantizada y donde los personajes operen en zonas grises desgarradoras. Le atrae el concepto del héroe trágico o el superviviente que sacrifica partes de su humanidad para prevalecer.

Ansiedad de descubrimiento: Siente un deseo constante de estatus cultural dentro de su nicho; quiere ser el primero en descubrir la "obra maestra oculta" del año antes de que se vuelva mainstream. Siente que el algoritmo de las masas lo anestesia, por lo que busca activamente el impacto que solo el cine transgresor le puede otorgar.

21.2. ¿Qué ve? (Su entorno y estímulos visuales)

Consumo en plataformas especializadas: Ve cine y series en plataformas de nicho y prestigio como Filmin o MUBI, además de devorar las producciones de terror y fantasía de A24, Netflix o HBO Max.

Circuitos culturales: Frecuenta festivales de cine especializados (como el *Festival de Sitges, Nocturna* o la *Semana de Cine Fantástico de San Sebastián*).

Comunidades digitales: Ve creadores de contenido en YouTube y Twitch dedicados al análisis de lore (historias de fondo), análisis cinematográfico técnico y críticas de cine de autor. En sus redes sociales (Instagram, X, TikTok), su algoritmo está lleno de arte conceptual oscuro, fotografía de paisajes hostiles y estéticas góticas o medievales.

Ecosistemas de nicho y vanguardia: En pantallas devora el llamado *Elevated Horror* y la fantasía oscura de productoras como **A24**, **Neon** o **Eggers/Aster**. En el plano interactivo, pasa horas contemplando la dirección de arte y los ensayos visuales de la saga *Dark Souls, Bloodborne, Elden Ring, Blasphemous* o juegos independientes de terror analógico.

Estética del "*Feísmo Hermoso*" y Ruina: Su entorno digital (Pinterest, Instagram, hilos de X) está inundado de fotografía gótica, arquitectura brutalista, grabados medievales y el

tratamiento del color de pintores como Goya, Friedrich o Zdzisław Beksiński. Ve un mercado saturado de colores neón y prefiere la paleta apagada, terrosa y visceral que promete ***Venaxen***.

Análisis técnico-narrativo: No consume resúmenes de películas; ve videoensayos de 40 minutos en YouTube (canales estilo *Every Frame a Painting*, *El Cine de LoQueSean*, o analistas de lore de videojuegos cómo *José Garres*) que desmenuzan la narrativa visual, el uso del fuera de campo y la composición del plano.

21.3. ¿Qué oye?

Recomendaciones boca a boca: Escucha a sus amigos cinéfilos o comunidades online (en subreddits de cine o servidores de Discord) quejarse de que "*el cine de terror actual recurre demasiado al jumpscare (susto fácil) y no sabe construir tensión*".

Prescriptores de opinión: Escucha podcasts de cine de género y lee críticas especializadas que elogian las propuestas arriesgadas, la dirección artística artesanal y las bandas sonoras experimentales.

Tendencias del mercado: Oye que el formato de cortometraje está viviendo una edad de oro gracias a su libertad creativa y que las grandes plataformas buscan directores noveles con una voz visual muy potente.

La fatiga de la fórmula de Hollywood: Escucha de manera repetitiva el desencanto de sus referentes (críticos de *Fotogramas*, *Caimán Cuadernos de Cine*, podcasters de culto como *La Órbita de Endor* o *Todopoderosos*) sobre cómo las franquicias de superhéroes y los remakes han ahogado el cine de autor de presupuesto medio.

Exigencia del diseño de sonido: Oye y valora cuando su comunidad de Discord alaba una película no por lo que muestra, sino por lo que oculta a través del diseño de audio. Escucha bandas sonoras basadas en el dark ambient, sintetizadores analógicos, música sacra disonante o instrumentos folclóricos antiguos, y busca esa misma densidad sonora en los avances de nuevos proyectos.

Discursos de industria: Oye el mantra de que "*el cortometraje ya no es un mero trampolín, sino una pieza de arte definitiva*". Escucha que los nuevos autores que triunfan son aquellos que se mantienen fieles a una firma autoral intransigente.

21.4. ¿Qué dice y hace?

Evangelizador de proyectos: Cuando descubre una obra oculta, un cortometraje de culto o una propuesta original, lo comparte activamente en sus redes, escribe reseñas en Letterboxd y recomienda el título a su círculo cercano.

Consumidor activo y coleccionista: Apoya activamente proyectos en plataformas de crowdfunding si se siente identificado con la visión artística. Compra ediciones físicas especiales, artbooks y merchandising si la propuesta gráfica y visual le parece excelente.

Búsqueda de comunidad: Asiste a las salas de cine o a festivales no solo por ver la película, sino por vivir la experiencia colectiva, participar en coloquios y debatir las teorías del argumento al salir de la proyección.

Curador de su propia audiencia: En plataformas como Letterboxd o Filmaffinity, no se limita a puntuar; escribe microcríticas analíticas y elabora listas temáticas (ej: "*Fantasía oscura con texturas orgánicas*" o "*Terror psicológico claustrofóbico*"). Dice públicamente que apoya el "*cine real*" y actúa como un filtro de calidad para sus amigos menos cinéfilos.

Mecenazgo identitario: Participa en campañas de crowdfunding no por la recompensa física básica, sino por el "*capital cultural*" y el derecho a presumir que financió arte puro. Prefiere comprar un libro de arte analógico (artbook) de la producción o un póster firmado serigrafiado que un funkopop genérico.

Activismo de sala y festival: Hace fila durante horas en Sitges o San Sebastián bajo la lluvia. Defiende la experiencia colectiva y casi ritual de la sala oscura como el único lugar donde una obra como ***Venaxen*** debe ser experimentada por primera vez.

21.5. Esfuerzos (Sus frustraciones, miedos y obstáculos)

Saturación de contenido genérico: Su mayor frustración es perder el tiempo con películas comerciales que son "*más de lo mismo*", con tramas predecibles y finales complacientes.

Falta de riesgo industrial: Le frustra que las grandes productoras tengan miedo a financiar proyectos oscuros, maduros o con un ritmo cinematográfico más pausado y atmosférico.

Dificultad de acceso: Teme perderse grandes obras o cortometrajes independientes debido a una mala distribución o porque solo se proyectan en circuitos de festivales muy cerrados a los que no puede asistir físicamente.

El "*Efecto Algoritmo*" y la homogenización: Su mayor miedo es que la inteligencia artificial y los comités financieros de las plataformas terminen por diseñar todas las películas, eliminando la mirada visceral y humana del director. Le frustra el uso de "*sustos programados*" (jumpscares) en lugar de la construcción lenta y asfixiante de la atmósfera.

La muerte del formato físico y el cine independiente: Siente pánico ante la idea de que el cine independiente y de género complejo quede relegado al olvido digital por culpa de contratos de exclusividad o malas estrategias de distribución que sepultan cortometrajes brillantes tras un fin de semana de festivales.

La condescendencia narrativa: Le irrita profundamente que una película le explique los misterios a través de diálogos sobre expositivos. Considera un "*esfuerzo*" tener que soportar guiones que tratan al espectador como si no supiera leer los subtextos visuales.

21.6. Resultados

Impacto emocional duradero: Su éxito como espectador es terminar de ver una obra como ***Venaxen*** y seguir pensando en ella días después, analizando sus metáforas y debatiendo sobre su universo en internet.

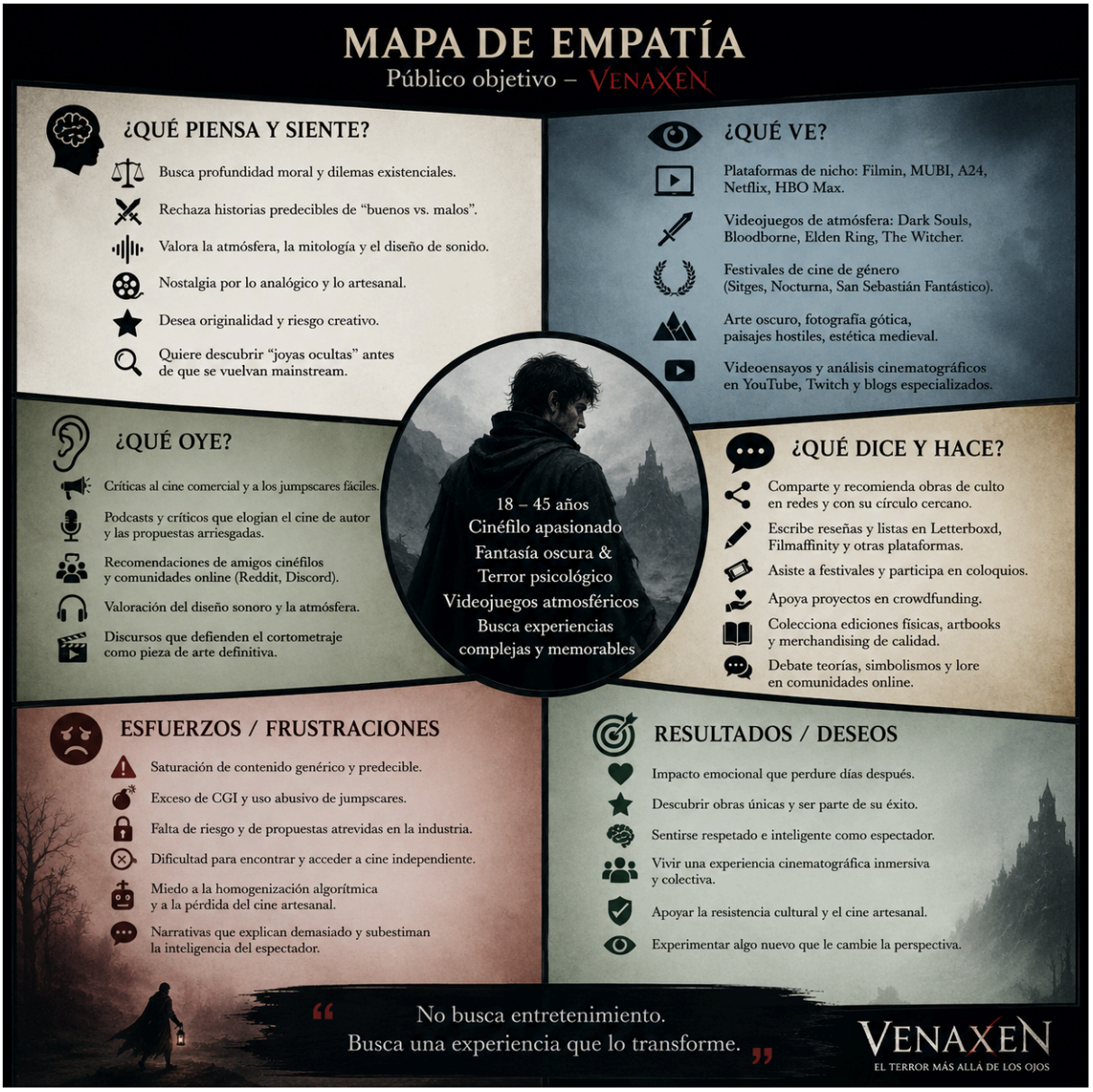
Validación de su criterio: Desea encontrar creadores que respeten su inteligencia como espectador, que utilicen la narrativa visual en lugar de diálogos expositivos para explicar el mundo.

Formar parte del viaje: Siente una inmensa satisfacción al haber apoyado un proyecto desde sus fases iniciales (como el crowdfunding o fases de comercialización) y ver cómo triunfa en el circuito internacional de festivales, sintiéndose parte directa del éxito de la obra.

Trascendencia intelectual (El "*Efecto Resaca*"): Su métrica de éxito con una película es que esta no termine cuando se encienden las luces. Desea que la iconografía y el subtexto de ***Venaxen*** lo persigan durante días, obligándolo a buscar interpretaciones de la trama y simbología en foros de internet.

Pertenencia al tejido creativo: Aspira a cruzar la línea de espectador pasivo a aliado de la producción. Siente orgullo de pertenecer a una "*resistencia cultural*" que valora el esfuerzo artesanal de los efectos prácticos y las producciones arriesgadas.

La epifanía cinematográfica: Busca el choque estético. Su mayor ganancia es experimentar un plano, una secuencia de sonido o un giro moral que nunca antes había visto en el cine comercial, validando su tiempo y su exigente criterio como cinéfilo.



22. Acciones de marketing online y offline

Para promocionar ***Venaxen***, se plantea una estrategia híbrida de marketing online y offline con el objetivo de alcanzar tanto al público objetivo principal como a potenciales audiencias interesadas en lo que el cortometraje quiere ofrecer.

No obstante, el proyecto prioriza especialmente el enfoque offline debido a su orientación hacia festivales y circuitos cinematográficos, aprovechando tanto la repercusión mediática de estos espacios como su capacidad para generar una experiencia más tangible e inmersiva para el espectador.

Asimismo, esta decisión responde también a la planificación presupuestaria estimada del proyecto (véase apartado 27), buscando optimizar los recursos disponibles y concentrar la inversión en aquellas acciones promocionales con mayor impacto potencial para una producción de estas características.

Marketing online

La primera acción de marketing del proyecto se desarrollará en el entorno online y consistirá en un *ARG* **(Alternative Reality Game o Juego de Realidad Alternativa)**, un formato narrativo transmedia especialmente popular en redes sociales y plataformas digitales desde mediados de la década de 2010 hasta la actualidad.

Referencias recientes de este formato pueden encontrarse en proyectos como *El Sol no ha salido* en Twitter/X o las producciones audiovisuales de Kane Pixels relacionadas con los *Backrooms* en YouTube.

El ARG de ***Venaxen*** se planteará como una experiencia relativamente sencilla y atmosférica, utilizando material descartado del montaje final del cortometraje como supuesto "*material encontrado*" para construir una historia complementaria que funcione como precuela de los acontecimientos mostrados en la obra principal.

Este enfoque responde tanto a las posibilidades narrativas del formato como a su bajo coste de producción, especialmente mediante el uso del sistema de anuncios de YouTube como herramienta de difusión.

La campaña se estructurará en tres fases principales: captación de atención, atracción e interacción con el contenido, y resolución narrativa.

1. Captación de atención

La primera fase de la campaña se centrará en la captación de atención mediante el uso del sistema de anuncios de YouTube. La acción principal consistirá en la difusión de un anuncio de duración inusualmente extensa centrado en la montaña que ocupa un papel fundamental dentro de la narrativa de ***Venaxen***.

La intención de esta duración prolongada no será únicamente generar impacto, sino también romper con el consumo rápido y automatizado habitual de la publicidad digital. El contraste entre el formato convencional de los anuncios y la naturaleza contemplativa e incómoda de la pieza busca provocar una reacción activa por parte del espectador y despertar su curiosidad hacia el proyecto.

Paralelamente, la campaña incorporará contenido breve en formato YouTube Shorts, utilizando pequeños fragmentos del supuesto "*material encontrado*" que formará parte del ARG. Estas piezas aparecerán en distintos contextos temáticos dentro de la plataforma con el objetivo de generar una sensación de presencia constante y progresiva alrededor del proyecto.

Esta estrategia de difusión busca reproducir una sensación de irrupción gradual dentro del flujo cotidiano de contenido digital, reforzando así el tono inquietante y ambiguo característico del universo narrativo de *Venaxen*.

2. Atracción e interacción con el contenido

Una vez dirigida la atención del público hacia el canal oficial de ***Venaxen***, la campaña entrará en una segunda fase centrada en la atracción e interacción con el contenido.

Esta etapa se desarrollará mediante la publicación progresiva de vídeos fragmentarios y desordenados relacionados con el ARG, incentivando que la audiencia analice, interprete y elabore teorías en torno al universo narrativo del proyecto.

El objetivo principal de esta estrategia es fomentar una interacción orgánica y continuada en redes sociales y plataformas de vídeo, reforzando la presencia digital de Venaxen antes de su recorrido por festivales y espacios de exhibición. Asimismo, el formato conecta especialmente con comunidades digitales interesadas en contenidos de misterio, horror analógico y narrativas transmedia, muy presentes en plataformas como YouTube o TikTok.

Con el fin de evitar una excesiva dependencia de contextos geográficos concretos y reforzar la identidad propia del proyecto, la campaña incorporará además un conlang **(lengua construida)** vinculado al universo narrativo de Venaxen.

Este recurso no solo permitirá ampliar el componente inmersivo del ARG, sino también generar un mayor interés y participación por parte del público, diferenciando la propuesta de otros formatos similares y favoreciendo una experiencia más duradera y reconocible.

3. Resolución narrativa

La última fase de la campaña se centrará en la resolución narrativa del ARG mediante la republicación progresiva del supuesto "material encontrado" en un orden cronológico más claro y estructurado.

Esta estrategia busca recompensar la participación activa del público ofreciendo una interpretación más completa de los acontecimientos y aportando una sensación de cierre narrativo, algo poco habitual dentro del formato ARG, caracterizado frecuentemente por estructuras ambiguas o finales abiertos.

La reorganización del material seguirá una lógica audiovisual clásica, en la que los distintos fragmentos terminarán construyendo escenas, secuencias y finalmente una narrativa coherente y completa.

El objetivo final de esta fase será revelar que el "*material encontrad*o" utilizado durante la campaña constituye en realidad el primer tráiler oficial de *Venaxen*, funcionando simultáneamente como pieza promocional y como historia precuela del cortometraje.

Este enfoque permite reforzar la identidad transmedia del proyecto y diferenciarlo de otras campañas promocionales tradicionales, generando una experiencia narrativa unificada entre marketing y obra audiovisual.

Marketing offline

Debido a la planificación presupuestaria del proyecto, la estrategia de marketing offline se centrará principalmente en acciones experienciales vinculadas al circuito de festivales cinematográficos.

Este enfoque busca optimizar los recursos disponibles concentrando la inversión en experiencias memorables y diferenciadoras, en lugar de campañas masivas de promoción tradicional.

Para ello, se plantea una estrategia basada en dos pilares: la posible colaboración exclusiva o semiexclusiva con determinados festivales y la creación de experiencias inmersivas vinculadas a la proyección del cortometraje.

La intención es que cada exhibición de *Venaxen* se perciba como un evento singular, reforzando tanto el impacto de la obra como la identidad atmosférica del proyecto.

En este contexto, las salas de proyección podrían incorporar distintas intervenciones ambientales inspiradas en las sensaciones presentes dentro del cortometraje. Estas acciones no se plantean como una experiencia 4D tradicional basada en efectos mecánicos, sino como una aproximación más sutil e inmersiva centrada en elementos ambientales y sensoriales.

Entre las posibles acciones se contemplan variaciones de iluminación, cambios controlados de temperatura, uso de elementos atmosféricos o pequeñas alteraciones físicas del entorno de proyección, adaptadas a cada festival concreto.

Este enfoque permitiría que cada exhibición de ***Venaxen*** ofreciese una experiencia parcialmente distinta, reforzando el carácter único y memorable de la obra dentro del circuito de festivales.

23. Teaser

Dado que actualmente el proyecto no dispone de los recursos necesarios para producir un teaser audiovisual acorde a los estándares de calidad previstos para la obra final, se ha optado por desarrollar una prueba de concepto visual mediante el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa de vídeo, concretamente ***Seedance 2.0*** Todo esto mediante la plataforma de artlist.io.

El objetivo de esta pieza no es representar el resultado final del cortometraje, sino servir como referencia visual y atmosférica que permita ilustrar la dirección artística, el tono y la propuesta estética planteada para ***Venaxen***.

A continuación, se facilita un enlace donde dicho teaser/ prueba de concepto puede ser visualizada: https://www.youtube.com/watch?v=v2hgpNYZyBY

24. Videopitch

¿Te atreves a ponerte a prueba?: https://www.youtube.com/watch?v=489NaNRZmuc

25. Enlaces a redes sociales del proyecto

Aquí puedes saber más sobre esta fantasía oscura sobre aquello que ocurre cuando la humanidad se enfrenta a lo incomprensible. ¿Sobrevivirás?

- **Instagram:**@VenaxenShortFilm.
- **Youtube:** @VenaxenOfficial.
- **Twitter/X:** @VenaxenProject.

26. Enlaces a redes sociales de los creadores del proyecto

Harley André Camacho Aguilar.

- **Youtube**: https://youtube.com/@itzharley_17?si=ildj2q9QA2fJjtZR
- **Gmail**: harley.camacho2004@gmail.com

Pedro Miguel Esparza García.

- **Youtube**: https://www.youtube.com/@PiemIon
- **Gmail**: pedromiguelesparza98@gmail.com

27. Presupuesto definitivo del proyecto

En conclusión, el presupuesto estimado para la realización de ***Venaxen*** se situaría dentro de una horquilla aproximada de entre 1 y 10 millones de euros. En función del presupuesto final, se priorizarán aquellos elementos clave para la identidad del proyecto —interpretación, localizaciones y dirección artística— con el objetivo de maximizar el impacto narrativo y visual de la obra.

RESUMEN DE PRESUPUESTO OFICIAL (MODELO ICAA)

CAPÍTULO	CONCEPTO	IMPORTE (€)	JUSTIFICACIÓN Y COHERENCIA OPERATIVA
CAP. 01	**Guión y Música**	**65.000 €**	Adquisición de derechos del guion adaptado y desarrollo de la banda sonora conceptual (mezcla de folklore hispano, jazz y ambient).
CAP. 02	**Personal Artístico**	**180.000 €**	Cachés del actor protagonista, actores secundarios, dobles de riesgo para las escenas de montaña y figuración local.
CAP. 03	**Equipo Técnico**	**310.000 €**	Personal técnico cualificado de rodaje y postproducción (Dirección, Fotografía, Sonido, Montaje y la figura obligatoria del **Eco-Manager**).
CAP. 04	**Escenografía**	**140.000 €**	Diseño de producción, construcción sostenible de la aldea medieval en el Pirineo (maderas FSC), vestuario orgánico y el FX de caracterización de criaturas.
CAP. 05	**Estudios, Rodaje y Varios**	**95.000 €**	Alquiler de platós/sets híbridos, compra de licencias, software de

CAPÍTULO	CONCEPTO	IMPORTE (€)	JUSTIFICACIÓN Y COHERENCIA OPERATIVA
			edición y los costes de las oficinas de producción.
CAP. 06	**Maquinaria, Rodaje y Transporte**	**115.000 €**	Alquiler de cámaras, ópticas cinematográficas, equipos de iluminación, drones de montaña y vehículos 4x4 logísticos eficientes para cotas elevadas.
CAP. 07	**Viajes, Hoteles y Comidas**	**120.000 €**	Desplazamientos del equipo a Sierra Nevada, Tenerife (Teide) y Huesca. Alojamientos y el catering sostenible Km 0 estipulado.
CAP. 08	**Película Virgen**	**0 €**	*Capítulo obsoleto en la era digital (Rodaje 100% digital a resolución 4K/6K).*
CAP. 09	**Laboratorio**	**75.000 €**	Procesos de postproducción digital: corrección de color (paleta de secundarios), efectos visuales digitales (VFX de la montaña) y másteres finales.
CAP. 10	**Seguros**	**25.000 €**	Seguros de responsabilidad civil obligatorios, pólizas de buen fin y seguros específicos para rodajes de riesgo en climatología de alta montaña.
CAP. 11	**Gastos Generales**	**60.000 €**	Gastos de estructura de la productora limitados legalmente por el ICAA (un ~5% del coste total de producción).
CAP. 12	**Gastos, Explotación y Financiación**	**65.000 €**	Intereses bancarios, costes de avales, asesoría jurídica y la auditoría contable obligatoria para la justificación de la subvención.
TOTAL	**COSTE DE PRODUCCIÓN**	**1.250.000 €**	**Presupuesto total equilibrado, viable y realista.**

DESGLOSE EXPLICATIVO DE LA COHERENCIA DE LOS GASTOS

Para defender este presupuesto en comisiones de valoración o ante coproductores internacionales, la asignación económica se justifica de la siguiente manera:

- **El peso en Equipo Técnico y Artístico (Capítulos 2 y 3 - 490.000 €):** Al tratarse de un horror introspectivo que depende del deterioro psicológico del actor principal y de un diseño visual de atmósfera densa, casi el 40% del presupuesto se destina a captar el talento actoral e integrar profesionales de fotografía y diseño de sonido capaces de emular referencias como *The Thing*.
- **La partida de Escenografía y FX (Capítulo 4 - 140.000 €):** La fisonomía del protagonista (piel grisácea, argiria, ojos extra) y la concepción física de las criaturas exigen un desembolso generoso en efectos prácticos y caracterizaciones de látex biodegradables para mantener la tangibilidad deseada en cámara.
- **Logística, Viajes y Sostenibilidad (Capítulos 6 y 7 - 235.000 €):** El dossier propone rodar en tres comunidades autónomas alejadas y en cotas de alta montaña (Andalucía, Canarias y Aragón). Desplazar un equipo técnico, aunque sea reducido, contratar transportes colectivos híbridos, alquilar vehículos 4x4 pesados y cumplir el estricto plan de sostenibilidad ("Residuo cero" y contratación de personal de limpieza local) exige este blindaje financiero para evitar imprevistos meteorológicos o sanciones.
- **Postproducción Medida (Capítulo 9 - 75.000 €):** Fieles a la filosofía de evitar el "*look digital genérico*" y asemejarse más a una obra autoral, el gasto de VFX digitales se contiene, invirtiéndose el capital principalmente en una corrección cromática orgánica y un diseño de mezcla de sonido atmosférico/inmersivo Dolby Atmos.

CAPÍTULO 01 - GUIÓN Y MÚSICA

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
01.01	**Guión**					
01.01.01	Derechos de autor	**12.000,00 €**	1.800,00 €	0,00 €	0,00 €	Adquisición y cesión de derechos patrimoniales del universo *Venaxen*. Exento de SS (Factura con retención 15%).
01.01.02	Argumento original	**4.000,00 €**	600,00 €	0,00 €	0,00 €	Pago por la idea original, la estructura del mapa narrativo y la biblia de diseño del

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
						mundo análogo.
01.01.03	Guión	**15.000,00 €**	2.250,00 €	0,00 €	0,00 €	Escritura del libreto definitivo para el cortometraje y su posterior reescritura conjunta con el actor protagonista.
01.01.04	Diálogos Adicionales	**2.000,00 €**	300,00 €	0,00 €	0,00 €	Adaptación y supervisión del *Conlang* (lengua construida) que se utilizará en la mitología de la montaña.
01.01.05	Traducciones	**1.500,00 €**	225,00 €	0,00 €	0,00 €	Traducciones y adaptaciones conceptuales del guion a mercados clave (Inglés, Árabe, Mandarín, Ruso e Hindi).
01.02	**Música**					
01.02.01	Derechos autor de músicas	**2.500,00 €**	375,00 €	0,00 €	0,00 €	Licencias de sincronización de piezas de música folklórica preexistentes necesarias para contextualizar la aldea.
01.02.02	Derechos autores canciones	**0,00 €**	0,00 €	0,00 €	0,00 €	*Sin incidencias (Obra predominantemente instrumental y atmosférica).*

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
01.02.03	Compositor música de fondo	**16.000,00 €**	2.400,00 €	0,00 €	0,00 €	Honorarios del compositor principal para la creación de la banda sonora original (B.S.O.) de corte introspectivo.
01.02.04	Arreglista	**3.000,00 €**	450,00 €	0,00 €	0,00 €	Adaptación instrumental de las corrientes neofolkóricas para su orquestación híbrida con sintetizadores.
01.02.05	Director de orquesta	**2.000,00 €**	300,00 €	94,00 €	150,00 €	Dirección de la sesión de grabación en estudio de los músicos tradicionales. Incluye dietas de rodaje/estudio.
01.02.06	Profesores grabación canciones	**0,00 €**	0,00 €	0,00 €	0,00 €	*Sin incidencias.*
01.02.07	Idem música de fondo	**6.000,00 €**	900,00 €	282,00 €	450,00 €	Contratación de solistas para la sesión de música (vientos antiguos, percusión tradicional y contrabajo de jazz).
01.02.08	Cantantes	**0,00 €**	0,00 €	0,00 €	0,00 €	*Sin incidencias.*
01.02.09	Coros	**0,00 €**	0,00 €	0,00 €	0,00 €	*Sin incidencias.*
01.02.10	Copistería musical	**1.000,00 €**	150,00 €	0,00 €	0,00 €	Transcripción de partituras, maquetación y

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
						preparación del material técnico para las sesiones de los intérpretes.
	TOTAL CAPÍTULO 01	**65.000,00 €**	**9.750,00 €**	**376,00 €**	**600,00 €**	**Suma total exacta asignada a la partida.**

CAPÍTULO 02 - PERSONAL ARTÍSTICO

Bloque 1: Protagonistas y Principales

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	PARTICIPACIÓN EXTRANJERA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
02.01	**Protagonistas**						
02.01.01	Protagonista	**75.000,00 €**	15.000,00 €	3.525,00 €	1.200,00 €	0,00 €	Caché principal contratado por Régimen de Artistas. 12 jornadas de rodaje de alta intensidad + preproducción de diseño de personaje.
02.02	**Principales**						
02.02.01	Actor Principal Secundario 1	**12.000,00 €**	2.400,00 €	564,00 €	800,00 €	0,00 €	Rol clave en el desarrollo de la trama de terror psicológico en la aldea.
02.02.02	Actor Principal Secundario 2	**10.000,00 €**	2.000,00 €	470,00 €	800,00 €	0,00 €	Habitante de la aldea / Guía de la expedición de montaña.

Bloque 2: Secundarios, Pequeñas Partes y Figuración

Suma anterior (Bloque 1): 132.000,00 €

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	PARTICIPACIÓN EXTRANJERA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
02.03	**Secundarios**						
02.03.01	Reparto Secundarios (Varios)	**50.000,00 €**	3.000,00 €	705,00 €	1.000,00 €	0,00 €	Pack de 3 actores de reparto para roles con diálogo corto en el asentamiento medieval.
02.04	**Pequeñas partes**						
02.04.01	Pequeñas partes (con frase)	**4.000,00 €**	800,00 €	188,00 €	400,00 €	0,00 €	Actores locales contratados por jornadas sueltas para reacciones puntuales.
02.05	**Figuración**						
02.05.02	Figuración Local Huesca/Pirineos	**5.500,00 €**	1.100,00 €	258,50 €	0,00 €	0,00 €	Pobladores del pueblo de montaña. Contratados in situ (Caché convenio figuración).
02.05.03	Figuración Local Sierra Nevada	**3.500,00 €**	700,00 €	164,50 €	0,00 €	0,00 €	Figuración específica para las secuencias del campamento base.

Bloque 3: Especialistas y Doblaje

Suma anterior (Bloque 1 + 2): 160.000,00 €

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	PARTICIPACIÓN EXTRANJERA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
02.06	**Especialistas**						
02.06.01	Dobles de acción	**8.000,00 €**	1.600,00 €	376,00 €	400,00 €	0,00 €	Dobles de riesgo para las caídas, escenas de escalada extrema y persecuciones físicas en la nieve.
02.06.02	Maestro de armas / Coord. Especialistas	**4.000,00 €**	800,00 €	188,00 €	200,00 €	0,00 €	Diseñador de la coreografía de acción y supervisor de seguridad en entornos hostiles de alta montaña.
02.08	**Doblaje**						
02.08.01	Director de doblaje	**2.000,00 €**	400,00 €	94,00 €	0,00 €	0,00 €	Dirección de la post-sincronización de audio en estudio (Adicional Dialogue Replacement - ADR).
02.08.02	Dobladores / Ambientes sala	**6.000,00 €**	1.200,00 €	282,00 €	0,00 €	0,00 €	Sesiones de doblaje y regrabación de diálogos limpios debido a las interferencias del viento real en las localizaciones de montaña.
	TOTAL CAPÍTULO 02	**180.000,00 €**	**36.000,00 €**	**8.460,00 €**	**6.000,00 €**	**0,00 €**	**Suma total exacta asignada al Capítulo de Elenco**

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	PARTICIPACIÓN EXTRANJERA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
							Artístico.

CAPÍTULO 03 - EQUIPO TÉCNICO

Bloque 1: Dirección, Producción y Fotografía

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
03.01	**Dirección**					
03.01.01	Director	**32.000,00 €**	6.400,00 €	1.504,00 €	800,00 €	Honorarios de dirección (preproducción, rodaje y supervisión de montaje).
03.01.02	Primer ayudante de dirección	**14.000,00 €**	2.100,00 €	658,00 €	600,00 €	Control del estricto y complejo plan de rodaje en cumbres.
03.01.03	Secretario de rodaje (Script)	**8.500,00 €**	1.275,00 €	399,50 €	600,00 €	Continuidad de raccord, vital por los cambios climáticos de la nieve.
03.01.04	Auxiliar de dirección	**4.500,00 €**	675,00 €	211,50 €	600,00 €	Apoyo logístico en set al ayudante de dirección.
03.02	**Producción**					
03.02.02	Director de producción	**18.000,00 €**	2.700,00 €	846,00 €	600,00 €	Máximo responsable de la ejecución presupuestaria y permisos de Parques Nacionales.
03.02.03	Jefe de producción	**11.000,00 €**	1.650,00 €	517,00 €	600,00 €	Coordinación del día a día en los tres bloques geográficos de

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
						rodaje.
03.02.05	Regidor	**7.500,00 €**	1.125,00 €	352,50 €	600,00 €	Cierre de localizaciones complejas y logística de campo.
03.02.06	Auxiliar de producción	**4.500,00 €**	675,00 €	211,50 €	600,00 €	Enlace de producción en las bases de montaña.
03.03	**Fotografía**					
03.03.01	Director de fotografía	**24.000,00 €**	3.600,00 €	1.128,00 €	600,00 €	Diseño visual de la atmósfera invernal y texturas oscuras.
03.03.02	Segundo operador (Cámara)	**10.500,00 €**	1.575,00 €	493,50 €	600,00 €	Operador principal de cámara en planos complejos (estabilizadores/grúas).
03.03.03	Ayudante de cámara (Foquista)	**8.500,00 €**	1.275,00 €	399,50 €	600,00 €	Control crítico del foco trabajando con ópticas de cine a grandes aperturas.
03.03.04	Auxiliar de cámara	**5.000,00 €**	750,00 €	235,00 €	600,00 €	Gestión de tarjetas, descarga de datos en set (DIT) y mantenimiento de lentes.

Bloque 2: Arte, Caracterización y Efectos

Suma anterior (Bloque 1): 148.000,00 €

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
03.04	**Decoración (Arte)**					
03.04.01	Decorador /	**16.000,00 €**	2.400,00 €	752,00 €	600,00 €	Diseño

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
	Dir. de Arte					conceptual del asentamiento y elementos rituales de la montaña.
03.04.02	Ayudante de decoración	**8.500,00 €**	1.275,00 €	399,50 €	600,00 €	Supervisión de las compras de materiales sostenibles y montajes.
03.04.04	Atrecista de rodaje	**7.000,00 €**	1.050,00 €	329,00 €	600,00 €	Gestión y colocación de los objetos de escena durante las tomas.
03.04.06	Constructor Jefe	**8.000,00 €**	1.200,00 €	376,00 €	400,00 €	Coordinación de carpinteros para levantar las estructuras en el Pirineo.
03.05	**Sastrería**					
03.05.01	Figurinista / Diseñador Vestuario	**11.000,00 €**	1.650,00 €	517,00 €	400,00 €	Diseño y envejecimiento del vestuario orgánico de los aldeanos.
03.05.03	Sastra de rodaje	**6.000,00 €**	900,00 €	282,00 €	600,00 €	Mantenimiento, colocación y protección térmica del vestuario en nieve.
03.06	**Maquillaje (eFX)**					
03.06.01	Maquillador Jefe (FX Prácticos)	**15.000,00 €**	2.250,00 €	705,00 €	600,00 €	Aplicación de prótesis complejas al protagonista (piel grisácea, argiria) y criaturas.
03.06.02	Ayudante de maquillaje	**7.500,00 €**	1.125,00 €	352,50 €	600,00 €	Retoques constantes del maquillaje tradicional y soporte en FX.
03.08	**Efectos Especiales /**					

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
	Sonido					
03.08.01	Jefe de Efectos Especiales (Set)	**10.500,00 €**	1.575,00 €	493,50 €	400,00 €	Gestión de nieve artificial controlada, ventiscas en set y elementos físicos.
03.08.04	Jefe de efectos sonoros (Foley)	**7.000,00 €**	1.050,00 €	329,00 €	0,00 €	Grabación de efectos de sala específicos para la tensión de la montaña.

Bloque 3: Sonido, Montaje, Técnicos y Segunda Unidad

Suma anterior (Bloque 1 + 2): 244.500,00 €

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
03.09	**Sonido Directo**					
03.09.01	Jefe de Sonido / Sonidista	**10.000,00 €**	1.500,00 €	470,00 €	600,00 €	Captura de texturas sonoras ambientales aisladas e interpretaciones.
03.09.02	Ayudante de sonido (Microfonista)	**7.000,00 €**	1.050,00 €	329,00 €	600,00 €	Operador de pértiga y colocación de microfonía inalámbrica oculta.
03.10	**Montaje**					
03.10.01	Montador Jefe	**12.500,00 €**	1.875,00 €	587,50 €	0,00 €	Edición de la estructura narrativa y ritmo del suspense psicológico.
03.11	**Electricistas y Maquinistas**					
03.11.01	Jefe de Eléctricos	**9.000,00 €**	1.350,00 €	423,00 €	600,00 €	Control de las luces y

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	REMUNERACIONES BRUTAS (*)	RETENCIONES I.R.P.F. (**)	SEG. SOCIAL (**)	DIETAS (***)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN
	(Gaffer)					potencias eléctricas en localizaciones naturales.
03.11.03	Maquinista (Key Grip)	**7.500,00 €**	1.125,00 €	352,50 €	600,00 €	Montaje de vías de travelling y grúas sobre terrenos escarpados o con nieve.
03.12	**Personal Complementario**					
03.12.01	Asistencia Sanitaria / Eco-Manager	**6.500,00 €**	975,00 €	305,50 €	400,00 €	**Partida doble clave:** Técnico de prevención de riesgos en montaña + **Eco-Manager** obligado por el ICAA.
03.13	**Segunda Unidad**					
03.13.03	Primer Operador (Drones/Recursos)	**8.000,00 €**	1.200,00 €	376,00 €	400,00 €	Unidad especializada para planos cenitales con dron de alta montaña y texturas de paisaje sin actores.
03.13.07	Ayudante de cámara (2ª Unidad)	**5.000,00 €**	750,00 €	235,00 €	400,00 €	Soporte en la captura de recursos de naturaleza extrema.
	TOTAL CAPÍTULO 03	**310.000,00 €**	**45.900,00 €**	**14.570,00 €**	**12.200,00 €**	**Suma total exacta asignada al Equipo Técnico.**

CAPÍTULO 04 - ESCENOGRAFÍA

Bloque 1: Decorados, Escenarios y Ambientación

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA (*)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
04.01	**Decorados y escenarios**		
04.01.03	Construcción en exteriores	**42.000,00 €**	Compra e instalación de madera tratada, resinas, andamiajes y estructuras para levantar los refugios y empalizadas de la aldea en el Pirineo.
04.01.04	Construcción en interiores naturales	**12.000,00 €**	Modificación estructural y revestimiento estético de cabañas de piedra reales para adecuarlas al tono medieval/oscuro de la película.
04.02	**Ambientación**		
04.02.02	Atrezzo alquilado	**9.500,00 €**	Alquiler a casas especializadas de mobiliario rústico, herramientas de época, herrajes, cadenas, calderos y elementos de tortura o rituales.
04.02.04	Atrezzo adquirido	**6.000,00 €**	Adquisición de consumibles de arte, cuerdas, telas de saco, elementos orgánicos perecederos, antorchas y materiales para simular restos biológicos.
04.02.06	Armería	**4.500,00 €**	Alquiler de réplicas de armas blancas antiguas (espadas, hachas de carnicero, hoces) modificadas sin filo para garantizar la seguridad en escena.
04.02.07	Vehículos en escena	**3.000,00 €**	Alquiler y transporte de estructuras de arrastre manual o carros antiguos de madera coherentes con la aldea aislada.
04.02.09	Material efectos especiales	**15.000,00 €**	Adquisición de fluidos para las máquinas de humo denso, reactivos químicos para simular la congelación en superficies y fluidos biológicos (sangre

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA (*)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
			artificial con base vegetal).

Bloque 2: Vestuario, Semovientes y Varios Artísticos

Suma anterior (Bloque 1): 92.000,00 €

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA (*)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
04.03	**Vestuario**		
04.03.01	Vestuario alquilado	**8.000,00 €**	Alquiler de abrigos de piel sintética pesada, armazones de cuero y ropajes base de época para la figuración de la aldea.
04.03.02	Vestuario adquirido	**14.000,00 €**	Compra de vestuario técnico térmico específico para el protagonista y antagonistas principales, preparado para resistir condiciones extremas de nieve.
04.03.04	Complementos	**3.500,00 €**	Guantes de cuero rústicos, capuchas, cinturones, cinchas y elementos de sujeción para las mochilas de época.
04.03.06	Materiales sastrería	**5.000,00 €**	Tintes, ceras microcristalinas, abrasivos y tierras de sombreado utilizados para desgastar, romper y envejecer la ropa del elenco (efecto intemperie).
04.04	**Semovientes y carruajes**		
04.04.01	Animales	**6.000,00 €**	Contratación de servicios de aves rapaces entrenadas (cuervos o buitres) para reforzar la atmósfera opresiva y el terror psicológico.
04.04.03	Cuadras y piensos	**2.000,00 €**	Coste de manutención, transporte específico autorizado y estabulado temporal de los animales en las localizaciones de rodaje.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA (*)	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
04.05	**Varios**		
04.05.01	Material peluquería	**3.000,00 €**	Compra de pelucas de cabello natural, extensiones deslucidas, redecillas y productos específicos resistentes a la humedad extrema.
04.05.02	Material maquillaje	**6.500,00 €**	Adquisición de siliconas médicas de platino para prótesis cutáneas, paletas de alcohol para recrear hipotermia, quemaduras por frío y texturas de piel grisácea (argiria).
	TOTAL CAPÍTULO 04	**140.000,00 €**	**Suma total exacta asignada a la Escenografía y Arte de la película.**

CAPÍTULO 05 - ESTUDIOS RODAJE/SONORIZACIÓN Y VARIOS PRODUCCIÓN

Subcapítulo 05.01: Estudios de Rodaje

Este bloque se optimiza al mínimo indispensable, priorizando el grueso del presupuesto en la postproducción de sonido y la logística del rodaje en alta montaña.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
05.01.01	Alquiler de platós	**4.000,00 €**	Reservado para 2 jornadas de *pick-ups* (falsos insertos de planos detalle) en un plató croma pequeño para simular caídas en abismos o planos imposibles en la localización real.
05.01.03	Fluido eléctrico del estudio	**500,00 €**	Gasto derivado de la potencia contratada para el uso de la iluminación técnica en dichas jornadas de plató.
05.01.05	Instalaciones complementarias	**1.500,00 €**	Alquiler de espacios anexos de plató para el almacenamiento temporal

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
			del material de arte delicado antes de ir a localización.

Subcapítulo 05.02: Montaje y Sonorización

Crucial para un film de terror y suspense. Se dota con fuerza para la creación de la atmósfera sonora de aislamiento, crujidos de hielo y el diseño de la criatura/entidad psicológica.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
05.02.01	Sala de montaje	**6.500,00 €**	Alquiler de estación de edición no lineal (Avid/Premiere) equipada, almacenamiento compartido seguro y copias de seguridad en la nube.
05.02.03	Sala de doblaje	**4.000,00 €**	Sesiones de ADR (regrabación de diálogos) necesarias debido a las complicaciones del sonido directo provocadas por el viento o ventiscas en el Pirineo.
05.02.04	Sala de efectos sonoros sala	**8.500,00 €**	Estudio de *Foley* especializado para recrear de manera orgánica las texturas de pisadas en la nieve, armas blancas medievales, desgarros de ropa y ruidos de tensión.
05.02.05	Grabación mezclas	**12.000,00 €**	Alquiler de la sala certificada Dolby Atmos y honorarios del estudio para la mezcla final del espacio sonoro envolvente.
05.02.06	Grabación Sound-track	**7.000,00 €**	Alquiler de estudio técnico para capturar los instrumentos reales de la B.S.O. (percusiones tribales, vientos antiguos).
05.02.10	Sala grab. música fondo	**3.000,00 €**	Horas de estudio dedicadas a la mezcla, ecualización y masterización de las

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
			pistas musicales de fondo.
05.02.12	Efectos sonoros archivo	**2.000,00 €**	Adquisición de licencias de librerías de audio profesionales de alta gama específicas para cine de terror y diseño de audio.
05.02.15	Transcripciones a video	**1.000,00 €**	Creación de proxies de video codificados y envíos de materiales cifrados con marcas de agua para los departamentos de sonido y composición musical.

Subcapítulo 05.03: Varios Producción

Logística pura de campo en exteriores de alta montaña. Garantiza la viabilidad del rodaje en un entorno invernal aislado y hostil.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
05.03.01	Copias de guión	**500,00 €**	Impresión y encuadernación de guiones literarios, guiones técnicos, *storyboards* y biblias de arte para los jefes de equipo.
05.03.02	Fotocopias en rodaje	**500,00 €**	Impresión diaria en el set de las órdenes de rodaje, partes de cámara, partes de sonido y continuidades (*scripts*).
05.03.03	Teléfono en fechas de rodaje	**1.000,00 €**	Costes de telecomunicaciones de la oficina de producción de campo instalada en el Pirineo.
05.03.04	Alquiler camerinos exteriores	**14.000,00 €**	Alquiler de camiones camerino acondicionados con calefacción reforzada. Vital para los actores principales debido a las bajas temperaturas y los procesos largos de maquillaje FX de hipotermia.
05.03.05	Alquiler de caravanas	**12.000,00 €**	Caravanas de apoyo

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
			técnico para que el equipo de dirección, fotografía y *script* puedan refugiarse y chequear combos/material a resguardo de la congelación.
05.03.06	Alquiler oficina exteriores	**3.500,00 €**	Arrendamiento de un local logístico temporal en el municipio base del Pirineo para centralizar la producción, recepción de materiales de arte y reuniones del equipo.
05.03.07	Almacenes varios	**4.500,00 €**	Alquiler de naves industriales locales con protección térmica para resguardar los materiales de construcción de la aldea y el vestuario histórico seco.
05.03.08	Garajes en fechas de rodaje	**2.000,00 €**	Reserva de parkings cubiertos y cerrados para asegurar que los camiones de material técnico, luces y cámaras no sufran fallos de batería por heladas nocturnas.
05.03.10	Limpieza, etc. lugares de rodaje	**4.000,00 €**	Servicios de limpieza, gestión de residuos medioambientales y restauración de los parajes naturales protegidos tras el paso del equipo técnico.
05.03.11	Comunicaciones en rodaje	**4.500,00 €**	Alquiler de sistemas de radiocomunicación profesional (Walkie-Talkies) de gran alcance y repetidores portátiles para zonas sin cobertura móvil en los valles.
	TOTAL CAPÍTULO 05	**95.000,00 €**	**Suma total exacta asignada a Estudios y Varios de Producción.**

CAPÍTULO 06 - MAQUINARIA DE RODAJE Y

TRANSPORTES

Subcapítulo 06.01: Maquinaria y elementos de rodaje

Equipamiento técnico preparado para operar a temperaturas bajo cero y sistemas de iluminación de alta potencia para combatir los días cortos de invierno.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
06.01.01	Cámara principal	**12.500,00 €**	Alquiler de cuerpo ARRI Alexa Mini LF / Sony Venice con mantas térmicas e instrumentación adaptada para trabajar a -10^\circ\text{C}.
06.01.02	Cámaras secundarias	**6.000,00 €**	Segundo cuerpo de apoyo para optimizar jornadas cortas de luz natural y rodar planos recurso de acción/efectos en paralelo.
06.01.03	Objetivos especiales y compl.	**8.000,00 €**	Set de lentes anamórficas de época para potenciar la estética medieval y lentes macro para los detalles de las prótesis.
06.01.04	Accesorios	**3.000,00 €**	Monitores de combo de dirección con viseras térmicas, portafiltros, filtros ND pesados para la nieve y mandos de foco inalámbricos.
06.01.07	Material iluminación alquilado	**18.500,00 €**	Paquete de iluminación especializado. Incluye proyectores HMI de gran potencia para simular luz lunar en la noche y pantallas LED a batería.
06.01.08	Material maquinistas alquilado	**5.500,00 €**	Trípodes de alta resistencia, cabezales fluidos pesados, deslizadores (*sliders*) y sistemas de fijación mecánica sobre terreno irregular.
06.01.11	Grúas	**6.500,00 €**	Brazo de grúa ligera o Jib modular telescópico para realizar planos elevados sobre la aldea o riscos de los valles.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
06.01.13	Cámara Car	**4.000,00 €**	Alquiler de un vehículo Pick-up modificado con estabilizador para tomas de persecución o seguimiento en caminos de tierra/nieve.
06.01.15	Grupo electrógeno	**7.500,00 €**	Alquiler de un camión-generador superinsonorizado de gran potencia (mínimo 100 kW) indispensable para alimentar los HMI en la montaña.
06.01.16	Carburante grupo	**2.500,00 €**	Gasóleo industrial necesario para mantener el grupo electrógeno operativo durante las jornadas completas de rodaje (incluyendo precalentamientos).
06.01.21	Equipo de sonido principal	**4.500,00 €**	Grabadora multipista profesional (Sound Devices), micrófonos de cañón con dirigibles anti-viento agresivos (*Rycote Ristretto*).
06.01.22	Equipo sonido complementario	**2.000,00 €**	Sistemas de microfonía inalámbrica digital oculta para el vestuario medieval de los actores y micrófonos de contacto.

Subcapítulo 06.02: Transportes

Flota de vehículos indispensables para mover al equipo humano, artístico y técnico a través de los puertos de montaña de forma segura.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
06.02.01	Coches de producción	**4.500,00 €**	Alquiler y combustible de 2 vehículos de la productora para gestiones rápidas de campo, compras urgentes y enlaces.
06.02.02	Alquiler coches sin conductor	**8.000,00 €**	Alquiler de 4 vehículos SUV con tracción integral (4x4) y neumáticos de

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
			invierno para el traslado del reparto y dirección al set.
06.02.08	Furgonetas de cámaras	**4.000,00 €**	Vehículo comercial de carga climatizado asignado exclusivamente al transporte protegido del material de cámara y ópticas.
06.02.09	Furgoneta de sonido / grip	**3.500,00 €**	Furgoneta de media capacidad adaptada con estanterías para los carros de sonido y el material técnico de maquinistas.
06.02.11	Camión de luces	**6.500,00 €**	Camión pesado con rampa para el transporte seguro de todo el material de iluminación, cableado industrial y distribución eléctrica.
06.02.12	Camión de arte y decorados	**6.000,00 €**	Transporte de los elementos de construcción de la aldea medieval y el atrezzo físico desde los almacenes hasta el set.
06.02.13	Camión de vestuario y sastre	**4.500,00 €**	Vehículo habilitado con burros y protectores para el vestuario de época de todo el elenco y la figuración.
06.02.16	Taxis en fechas de rodaje	**1.000,00 €**	Traslados imprevistos de personal, recogida de recambios técnicos en la estación/aeropuerto más cercano durante los días de set.
06.02.17	Facturaciones	**1.000,00 €**	Gastos de mensajería urgente y transporte de paquetería técnica pesada enviada desde la central de alquiler de Madrid/Barcelona.

TOTAL CAPÍTULO 06	**115.000,00 €**	**Suma total exacta asignada a Maquinaria y Transportes.**

CAPÍTULO 07 - VIAJES, HOTELES Y COMIDAS

Subcapítulo 07.01: Localizaciones

Gastos generados por el equipo técnico mínimo (Dirección, Producción, Fotografía y Arte) durante los viajes previos para la selección de los valles y la aldea pirenaica.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
07.01.01	Viaje a: Pirineo Aragonés Fecha: Octubre/Noviembre	**2.500,00 €**	Billetes de tren/avión y desplazamientos del equipo de avanzadilla para el marcaje de exteriores naturales y accesos técnicos.
07.01.05	Gastos locomoción	**1.500,00 €**	Kilometraje, peajes de autopista y combustible de los vehículos utilizados específicamente durante las jornadas de inspección de localizaciones.

Subcapítulo 07.02: Viajes

Desplazamiento del grueso del equipo técnico, artístico (incluyendo actores principales que viajan de forma escalonada) y figuración especial desde sus residencias habituales hasta la zona del rodaje.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
07.02.01	Personas a: Huesca/Pirineo (Técnicos)	**11.000,00 €**	Billetes combinados de tren de alta velocidad (AVE) y autobuses lanzadera contratados para trasladar al equipo técnico de Madrid/Barcelona a la base de operaciones.
07.02.02	Personas a: Huesca/Pirineo (Artísticos)	**7.000,00 €**	Traslado del elenco de actores principales y secundarios, ajustado a sus citaciones y planes de rodaje específicos para optimizar costes.
07.02.03	Personas a: Huesca/Pirineo (Especialistas)	**4.000,00 €**	Transporte del equipo de dobles de acción, coordinadores de acrobacias y el maestro de armas necesario para las coreografías medievales.

Subcapítulo 07.03: Hoteles y comidas

La partida más fuerte del capítulo debido al aislamiento geográfico de la montaña. Al no poder regresar a las residencias habituales tras el set, se requiere el alojamiento completo del equipo, además del catering caliente indispensable para rodajes invernales.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	OBSERVACIONES / JUSTIFICACIÓN INDUSTRIAL
07.03.01	Facturación hotel	**59.000,00 €**	Alojamiento en hoteles y casas rurales de la zona para todo el equipo durante la campaña de rodaje. Tarifas negociadas por volumen en temporada invernal para absorber la estancia de técnicos, actores y equipo de maquillaje FX.
07.03.03	Comidas en fechas de rodaje	**35.000,00 €**	Servicio de catering profesional en el set durante los días oficiales de rodaje. Incluye carpas acondicionadas, menús calientes de alto aporte calórico para soportar jornadas bajo cero y estaciones de bebidas calientes continuas para el equipo técnico e intérpretes.

TOTAL CAPÍTULO 07	**120.000,00 €**	**Suma total exacta asignada a Viajes, Hoteles y Comidas.**

CAPÍTULO 08 - PELÍCULA VIRGEN

Nota de Coherencia Industrial para el Auditor/ICAA: Proyecto cinematográfico diseñado, rodado y masterizado mediante flujo de trabajo 100% digital nativo. No se adquiere soporte físico fotosensible (celuloide), por lo que todas las partidas de este capítulo se consolidan en cero euros.

Subcapítulo 08.01: Negativo

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Observaciones y Justificación Técnica
08.01.01	Negativo de color ASA	**0,00 €**	Sin uso. Rodaje digital mediante sensores CMOS.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Observaciones y Justificación Técnica
08.01.02	Negativo de color ASA	**0,00 €**	Sin uso.
08.01.03	Negativo de blanco y negro	**0,00 €**	Sin uso.
08.01.04	Negativo de sonido	**0,00 €**	El sonido se registra digitalmente en tarjetas SD/CF (Cap. 06).
08.01.05	Internegativo	**0,00 €**	Proceso sustituido por archivos digitales intermedios (Master DCP).
08.01.06	Duplicating	**0,00 €**	Proceso inexistente en flujos de trabajo informáticos.

Subcapítulo 08.02: Positivo

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Observaciones y Justificación Técnica
08.02.01	Positivo imagen color	**0,00 €**	El etalonaje y visionado se realiza mediante archivos RAW/ProRes en monitores de referencia.
08.02.02	Positivo imagen B. y N.	**0,00 €**	Sin uso.
08.02.03	Positivo primera copia estándar	**0,00 €**	Sustituido por el primer clonado y exportación digital.
08.02.04	Positivo segunda copia estándar	**0,00 €**	Sin uso.
08.02.05	Interpositivo	**0,00 €**	Innecesario en laboratorio digital.
08.02.06	Lavender	**0,00 €**	Innecesario.

Subcapítulo 08.03: Magnético y varios

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Observaciones y Justificación Técnica
08.03.01	Magnético 35/16 mm (nuevo)	**0,00 €**	Obsoleto. El montaje de sonido se procesa en estaciones DAW (ProTools).
08.03.02	Magnético 35/16 mm (usado)	**0,00 €**	Sin uso.
08.03.03	Magnético 1/4 pulgada	**0,00 €**	Obsoleto.
08.03.05	Material fotografías escenas	**0,00 €**	La "foto fija" se captura con cámaras DSLR digitales. Las copias son archivos JPG/TIFF.
08.03.06	Otros materiales	**0,00 €**	Sin uso.

TOTAL CAPÍTULO 08	**0,00 €**	**Suma total consolidada por Rodaje 100% Digital.**

CAPÍTULO 09 - LABORATORIO

- **Nota de Homologación Digital para el Auditor:** De acuerdo con la memoria técnica de esta producción (rodaje en formato digital nativo), los conceptos analógicos de este capítulo se conmutan a sus equivalentes de laboratorio digital (procesamiento de archivos RAW, copias de seguridad LTO, corrección de color digital y máster DCP).

Subcapítulo 09.01: Revelado

En entornos digitales, el "revelado" se refiere al volcado de tarjetas, la transcodificación de material bruto a proxies de edición, la aplicación de LUTs de color y la copia de seguridad segura de los datos (Backups LTO) realizada por el laboratorio o la casa de postproducción.

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
09.01.01	De imagen color	**12.000,00 €**	Servicios de Laboratorio Digital: Verificación de archivos RAW, control de integridad (MD5), transcodificación de diarios y generación de proxies para montaje.
09.01.02	De imagen B. y N.	**0,00 €**	Sin uso. Proyecto en color.
09.01.03	De internegativo	**0,00 €**	Proceso analógico obsoleto.
09.01.04	De Duplicating	**0,00 €**	Proceso analógico obsoleto.
09.01.05	De sonido	**3.000,00 €**	Ingesta, sincronización automatizada de audio directo de rodaje con los metadatos de las cámaras y exportación de líneas de tiempo para el departamento de sonido.

Subcapítulo 09.02: Positivado

En la industria actual, el "positivado" equivale al proceso de laboratorio digital donde el material editado se unifica en máxima calidad (conformado) y pasa a las salas de etalonaje (corrección de color), sonorización final y exportación de las copias maestras del máster digital (DCP).

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
09.02.01	De imagen color	**18.000,00 €**	Etalonaje digital profesional, corrección de color en sala de

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
			proyección equipada y calibrada, y conformado final de la línea de tiempos a resolución nativa.
09.02.02	De imagen B. y N.	**0,00 €**	Sin uso.
09.02.03	De interpositivo	**0,00 €**	Proceso analógico obsoleto.
09.02.04	De Lavender	**0,00 €**	Proceso analógico obsoleto.
09.02.05	De primera copia estándar	**4.000,00 €**	Creación y validación del Máster Digital Principal: DCP (Digital Cinema Package) oficial para salas comerciales, encriptado y con sus respectivas KDM.
09.02.06	De segunda copia estándar	**2.000,00 €**	Generación de copias maestras digitales secundarias de preservación y distribución (Másters ProRes 4444 XQ, IMF para plataformas y copias de archivo LTO).

Subcapítulo 09.03: Varios

Este subcapítulo absorbe la carga principal de los procesos modernos que no encajan en el celuloide tradicional, como los efectos digitales (VFX / Trucajes), el diseño de grafismos/créditos y los procesos informáticos de control de calidad (Quality Control).

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
09.03.01	Corte de negativo	**2.000,00 €**	Proceso equivalente al "Conformado Digital" y revisión técnica de saltos de eje, reencuadres y limpieza digital de sensores (píxeles muertos).
09.03.02	Descarte	**0,00 €**	El material descartado digitalmente no genera coste de laboratorio físico.
09.03.03	Clasificación y archivo	**2.000,00 €**	Gestión de almacenamiento en servidores cloud compartidos para postproducción y

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
			almacenamiento final a largo plazo en cintas magnéticas LTO de seguridad.
09.03.04	Sincronización negativos	**0,00 €**	Imputado en la partida 09.01.05.
09.03.05	Otros trabajos	**3.000,00 €**	Control de Calidad (QC o *Quality Control*) técnico obligatorio para plataformas y televisiones, generación de entregables de vídeo bajo demanda (VOD) y subtitulados técnicos integrados.
09.03.06	Trucajes	**18.000,00 €**	Laboratorio de Efectos Visuales Digitales (VFX): Composición digital, borrado de elementos de set, cromas, extensiones de decorado e integraciones 2D/3D.
09.03.07	Títulos de crédito	**5.000,00 €**	Diseño gráfico, tipográfico y animación de la cabecera de inicio, cartelas explicativas, subtítulos de traducción y rodillo de créditos finales.
09.03.08	Laboratorio fotografías	**1.000,00 €**	Revelado digital, revelado RAW, tratamiento de color y retoque de las imágenes fijas oficiales de rodaje (foto fija) para el dossier de prensa y cartelería.
09.03.09	Animación	**5.000,00 €**	Grafismos animados integrados en el montaje, transiciones diseñadas a medida o infografías necesarias para el desarrollo narrativo de la película.
09.03.10	Imágenes de archivo	**0,00 €**	Si el proyecto no requiere material de archivo externo, se deja a cero.

CAPÍTULO 10 - SEGUROS

- **Nota de Coherencia de Auditoría:** Las partidas asignadas a pólizas de seguro privado reflejan las primas netas emitidas por la compañía aseguradora para la cobertura del proyecto. Las partidas de Seguridad Social se limitan estrictamente a la cuota patronal (gasto de la empresa) devengada durante el periodo de contratación.

Subcapítulo 10.01: Seguros

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
10.01.01	Seguro de negativo	**3.000,00 €**	*Póliza de "Buen Fin de Soporte" (DCP/Discos Duros).* Cubre la pérdida, robo o corrupción digital de los archivos maestros de imagen y sonido durante el rodaje.
10.01.02	Seguro de materiales de rodaje	**2.500,00 €**	*Póliza de Equipos Técnicos.* Seguro contra daños y robo de la cámara principal, ópticas, material de iluminación y maquinaria alquilada (Capítulo 06).
10.01.03	Seguro de responsabilidad civil	**1.800,00 €**	Póliza de RC obligatoria para la obtención de permisos de rodaje en vías públicas, localizaciones naturales e interiores.
10.01.04	Seguro de accidentes	**1.200,00 €**	Póliza de accidentes colectivos requerida por el convenio estatal de la industria audiovisual para el personal técnico y artístico.
10.01.05	Seguro de interrupción de rodaje	**2.500,00 €**	Cubre costes de paralización del plan de trabajo por inclemencias climáticas severas o incomparecencia por fuerza mayor de los actores principales.
10.01.06	Seguro de buen fin	**0,00 €**	*Completion Bond.* No contratado al autofinanciarse mediante recursos propios y ayudas directas standard.
10.01.07	*[Casilla en blanco en formulario]*	**0,00 €**	Sin uso.
10.01.08	Seguridad Social (Rég. General) (Cuotas de empresa)	**9.000,00 €**	Aportación de la cuota patronal correspondiente a los contratos laborales

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
			de régimen general del equipo técnico (Capítulo 03).
10.01.09	Seguridad Social (Rég. Especial) (Cuotas de empresa)	**5.000,00 €**	Aportación de la cuota patronal devengada por las jornadas del régimen especial de artistas del personal artístico y figuración (Capítulo 02).

CAPÍTULO 11 - GASTOS GENERALES

Subcapítulo 11.01: Generales

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
11.01.01	Alquiler de oficina	**15.000,00 €**	Arrendamiento del espacio físico/oficina de la productora asignado al proyecto durante los meses de preproducción, rodaje y postproducción.
11.01.02	Personal administrativo	**18.000,00 €**	Salarios brutos y honorarios del personal de contabilidad, secretaría jurídica y administración general de la productora encargados de contratos y pagos.
11.01.03	Mensajería	**1.200,00 €**	Envíos de material técnico, contratos firmados, discos duros duplicados de protección y mensajería urgente internacional.
11.01.04	Correo y Telégrafo	**300,00 €**	Gastos postales generales, burofaxes y comunicaciones fehacientes legales de la sociedad de producción.
11.01.05	Teléfonos	**1.500,00 €**	Costes de centralita de la oficina de producción, internet de alta velocidad necesario para flujos de trabajo e itinerancia de los productores.
11.01.06	Taxis y gastos de locomoción fuera de	**8.500,00 €**	Kilometrajes, combustibles y

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
	fechas de rodaje		desplazamientos del equipo para reuniones de casting, visitas institucionales y supervisión de postproducción (fases de pre y post).
11.01.07	Luz, agua, limpieza	**3.000,00 €**	Costes de suministros fijos de la oficina central de producción prorrateados por el tiempo asignado al desarrollo de la obra.
11.01.08	Material de oficina	**1.500,00 €**	Consumibles de papelería, licencias de software administrativo, fungibles de impresión y archivo físico para las auditorías.
11.01.09	Comidas pre y post rodaje	**7.000,00 €**	Reuniones de producción con coproductores, inversores, televisiones y comidas de equipo técnico durante el montaje en salas de edición.
11.01.10	Gestoría Seguros Sociales	**4.000,00 €**	Honorarios de la asesoría laboral externa encargada de confeccionar las nóminas, altas/bajas en Seguridad Social y tramitación de los contratos de artistas.
11.01.11	*[Casilla vacía en el formulario]*	**0,00 €**	No se utiliza.

CAPÍTULO 12 - GASTOS DE EXPLOTACIÓN, COMERCIAL Y FINANCIEROS

Subcapítulo 12.01: CRI y Copias

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
12.01.01	CRI o Internegativo	**5.000,00 €**	Coste de la generación del máster digital final de explotación (DCP Máster), codificación, encriptado y generación

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
			de claves KDM.
12.01.02	Copias	**7.500,00 €**	Clonado y distribución de copias digitales (DCPs en discos duros físicos o subidas a servidores de distribución) destinadas a las salas de exhibición.

Subcapítulo 12.02: Publicidad

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
12.02.01	*[Casilla libre]* Campaña Promocional	**22.000,00 €**	Contratación de agencia de prensa, compra de espacios publicitarios, diseño y maquetación del cartel oficial y press-book de la película.
12.02.02	*[Casilla libre]* Material Promocional	**6.500,00 €**	Impresión de cartelería física, *displays* para cines, tótems publicitarios y adaptación de formatos para redes sociales.
12.02.03	*[Casilla libre]* Evento de Premier	**4.000,00 €**	Gastos derivados de la organización del pase de prensa previo y evento de estreno comercial (*photocall*, relaciones públicas).
12.02.04	Trayler (*)	**6.000,00 €**	Montaje y edición del tráiler oficial, postproducción de sonido específica para salas de cine, subtitulado y copias del mismo.
12.02.05	Making off	**4.500,00 €**	Operador de cámara asignado a documentar el rodaje, edición del material detrás de las cámaras y clips EPK electrónicos para televisiones.

Subcapítulo 12.03: Intereses pasivos

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
12.03.01	Intereses pasivos y gastos de negociación de	**9.500,00 €**	Intereses bancarios, comisiones de apertura y

Núm. Cuenta	Concepto / Partida	ESPAÑA	Justificación Técnica para la Auditoría
	préstamos oficiales		gastos de formalización de la póliza de crédito o préstamo financiero (ej. ICO o avales SGR) solicitados para financiar la producción de la obra.

28. Moodboard